superguía COMPLETA
TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

ANALIZAMOS...
Colin McRae 04 • Soul Calibur 2 • Freedom Fighters • Dark Chronicle • La Gran Evasión • The Italian Job • Z.O.E. 2nd Runner • Otogi...

SÓLO 2,50 €

núm. 134 septiembre 2003 • 2,50 Euros • 2,65 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)

SUPERJUEGOS

ESPECIAL REPORTAJES
- FIFA 2004 y todas las novedades de EA
- Jak II, Ratchet & Clank 2, Syphon Filter...
- Próximos lanzamientos de Ubi Soft
- Midway Gamer's Day
- Activate 2003

¡CONCURSOS!
25 JUEGOS DYNASTY WARRIORS 4
20 JUEGOS DEAD TO RIGHTS

TRUCOS
Para los mejores juegos del momento

GHOST HUNTER

La evolución del Survival Horror llega a PlayStation 2

DRAGON BALL Z

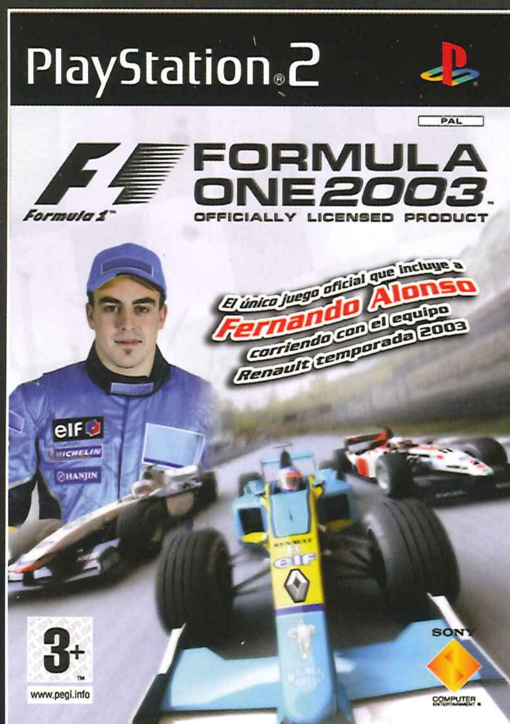
El clásico del manga visita los dos sistemas Nintendo: GameCube y GBA

SUDEKI

El Action RPG que revolucionará la consola de Microsoft llega desde Inglaterra para liderar una nueva generación



ESTE ES EL TIEMPO QUE TIENES ANTES DE LA PRIMERA CURVA EN MÓNACO



FORMULA ONE 2003™. EL ÚNICO JUEGO OFICIAL QUE INCLUYE A FERNANDO ALONSO EN SU ACTUAL EQUIPO.

Tienes tres segundos. Cuatro como máximo para pasar de 0 a 200 por hora y reducir a 80 antes de tomar la curva de Saint Devote en Mónaco. ¿Te crees capaz? Bienvenido a la Fórmula 1.

Incluye todos los cambios de esta nueva temporada: todos los pilotos, todos los coches y equipos actualizados y nuevas reglas de clasificación.

PlayStation 2
http://es.playstation.com

SUMARIO Nº134

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Daniel Rodríguez, Jasón García, Álvaro García, Ana Márquez** (edición) y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Victoriano Mosquero**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07 **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23 **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40 **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28 **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83 **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10 **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98 **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57 **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679 **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91 **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736 **Korea**: Sinsegi Media inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535 **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital). Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,65 euros incluido transporte.
Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)


EN PORTADA



Dragon Ball Z
El fenómeno ***DBZ*** está lejos de extinguirse, al menos en **EE.UU.** desde donde nos llegan dos grandes juegos para **GC** y **GBA**.



Ghosthunter
Los autores de *MediEvil* y *Primal* nos ofrecen un *survival horror* cargado de acción, en el que abundan sustos y fantasmas.



Sudeki
La esperanza de los fans de los *Action RPG* que poseen la consola de **Microsoft** llega de la mano de **Climax Solent**.

Y ADEMÁS...

SECCIONES



SUPERGUÍA TOMB RAIDER

EDITORIAL

Tras los meses de descanso estival, llega la hora de ponerse al día de todo lo que hace referencia al mundo del videojuego. Quien más y quien menos ha estado un poco desconectado de novedades y anuncios de lanzamientos, y ya va siendo hora de aterrizar en el día a día. Este mes **SUPER JUEGOS** pretende poneros al corriente de la situación del sector, con reportajes centrados en compañías que nos presentan sus principales propuestas de entretenimiento audiovisual de cara a este último cuarto de año. Y por lo que veréis, las cosas no cambian en exceso. Seguimos con la moda de segundas, terceras o cuartas partes de los juegos más exitosos, con pocas novedades. ¿Y eso es bueno o malo? Para mí es ambas cosas, porque no concibiría un final de año sin jugar a una nueva entrega de FIFA, o sin otro Jak & Daxter, o sin alguna nueva parte de un juego de lucha... Pero sigo echando de menos cosas absolutamente nuevas. Como ya os he dicho hace poco, sigo creyendo que aún no está todo dicho y que hay todavía cosas que explorar. Eso sí, se avecina un otoño-invierno de órdago, con el nuevo El Señor De Los Anillos, el nuevo Harry Potter, la batalla entre el FIFA 2004 y el esperado Pro Evolution Soccer 3. Sí, son siguientes partes, pero, ¿alguno de vosotros puede vivir sin ellas? Nosotros no.

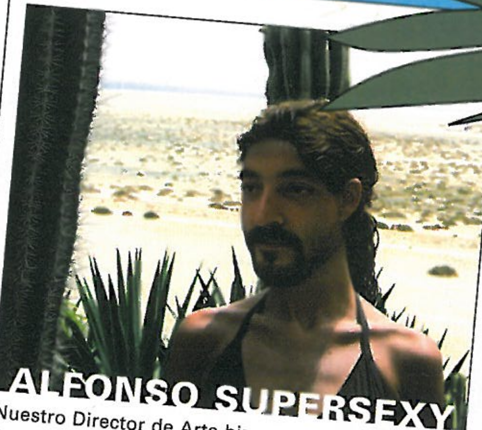
<< José Luis del Carpio >>

¡Super Juegos se va



THE ELF

No, no es una pareja que vaya a rivalizar con la de **Fonsi Nieto** y **Elsa Pataki**. **Marcos** y **Balba Camino** coincidieron en la presentación del **Fórmula One 2003** durante estas vacaciones.



ALFONSO SUPERSEXY

Nuestro Director de Arte hizo realidad su sueño. Se puso extensiones, se enfundó su bikini, y se fue a una playa sensible de **Fuerteventura**. Aquí entre cactus observando el bul a un par de nibelungos.



THE SCOPE

Tras sus últimos fracasos sentimentales, **The Scope** fue a **Santander** a visitar a un ligue de Internet. Para su sorpresa era mucho más atractiva que sus últimas conquistas. Aquí ambos en la foto.

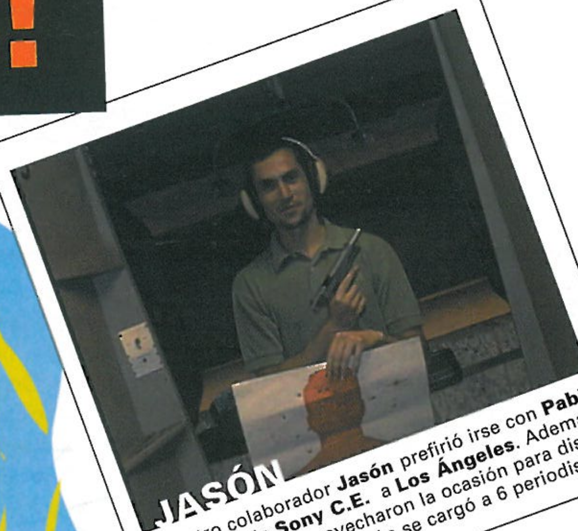


NEMESIS

Debido a letras impagadas de su cama de Reina Madre, **Nemesis** tuvo que alistarse a una cuadrilla que asfaltaba autovías. Sin dinero, se tuvo que alimentar de las ardillas que aplastaba la niveladora.

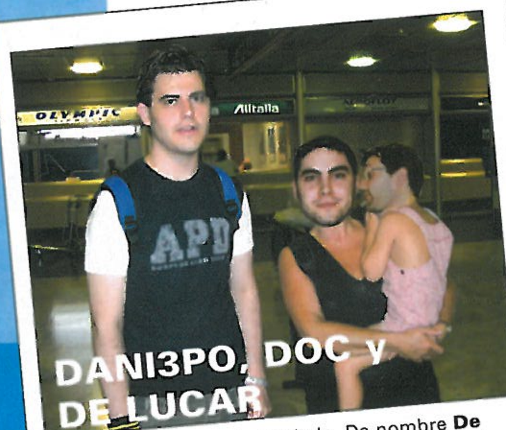
de vacaciones!

Aunque no os lo creáis, la gente de Super Juegos también tiene vacaciones. Bueno, vacaciones, vacaciones... Mejor comprobadlo por vosotros mismos...



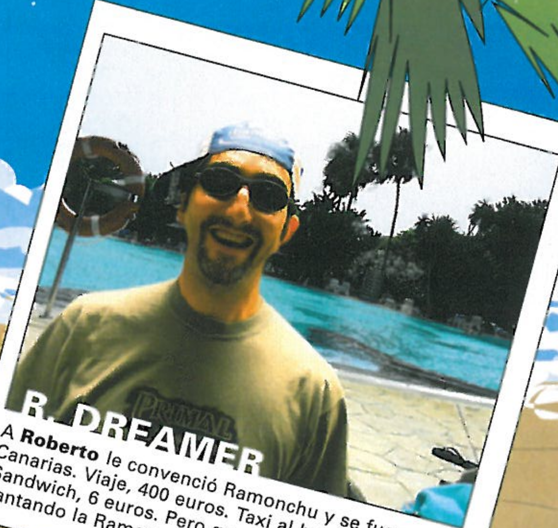
JASÓN

Nuestro colaborador **Jasón** prefirió irse con **Pablo Tamargo** de **Sony C.E.** a **Los Ángeles**. Además de ver juegos, aprovecharon la ocasión para disparar con fuego real. **Jasón** se cargó a 6 periodistas.



DANI3PO, DOC y DE LUCAR

Dani3PO y **Doc** ya han criado. De nombre **De Lucar**, el bebé pesó 98 kilos y vino acompañado de miopía y grandes pechos. Sus primeras palabras: «vaya, justo ahora acaba de irse una rubia...»



R. DREAMER

A **Roberto** le convenció Ramonchu y se fue a Canarias. Viaje, 400 euros. Taxi al hotel, 50 euros. Sandwich, 6 euros. Pero que te hagan una foto cantando la Ramona... Eso, eso no tiene precio.



ANNA

Nuestra editora **Ana** prefirió Ibiza, donde entabló un tórrido romance con un extraño elfo de nombre impronunciable. Dicen las malas lenguas que se pusieron morados, aunque sólo se le note a él.

SONY C.E.

Vive la acción y el terror en tu PlayStation 2

Sony C.E. no quiere dejar indiferentes a los usuarios de **PlayStation 2**. Lo deja claro con dos de sus próximos lanzamientos, un *shooter* en primera persona y un *Survival Horror*. El primero, *Killzone*, llega desde **Amsterdam** (obra de **Guerrilla**) y es una propuesta brutal de acción descarnada a través de **Internet**. *Killzone* es un juego de guerra que se inspira en algunos de los principales escenarios bélicos del siglo XX, como **Vietnam** o Stalingrado. Aunque la acción transcurre en un futuro cercano durante un conflicto entre fuerzas leales a la Tierra y un ejército separatista. Dejando a un lado la guerra, los aficionados al terror ya pueden ir preparándose para un nuevo *Survival Horror* que viene dispuesto a dejar huella, *Siren*. Una misteriosa fuerza se ha apoderado de los habitantes de un pueblecito japonés convirtiéndose en monstruos, mientras que el mar se ha teñido de rojo sangre. Una historia de horror vivida por diez personajes diferentes.

Killzone



Killzone basará su potencial en explotar las posibilidades de juego On-line, como shooter en primera persona.

Siren









Las pantallas de Siren dejan entrever que la aventura puede ser tan impactante y terrorífica como Silent Hill lo fue en su día.

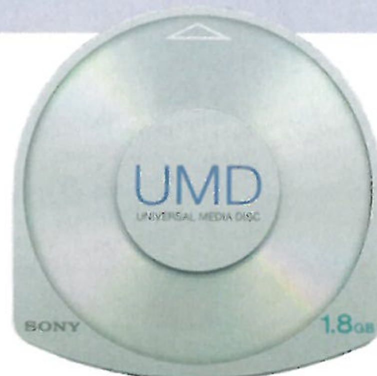
Fernando Alonso presenta Formula One 2003



El pasado mes de julio, el joven piloto asturiano presentó ***Formula One 2003*** para **PS2**. Es el único juego de este tipo que cuenta con la licencia oficial de la FOA y con la imagen de **Fernando Alonso** para su lanzamiento en **España**. El piloto alabó el gran realismo con el que se ha plasmado el mundo de la Fórmula 1 en este título.

Avance: PSP

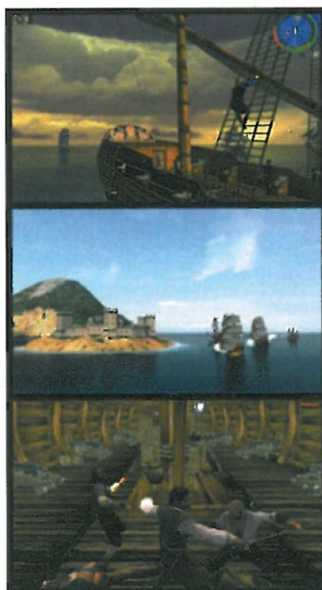
Ya se conocen algunos datos definitivos sobre el dispositivo portátil de **Sony**. La **PSP** dispondrá de 2 procesadores MIPS R4000 de 32 *bits* a 333 MHz. La GPU tendrá 2 MB de VRAM y un ancho de banda de 5.3 GB por segundo.



UBI SOFT

Piratas Del Caribe

Ubi Soft distribuirá en **Europa** el juego para **Xbox** basado en la película *Piratas Del Caribe: La Maldición De La Perla Negra*. Este título traslada al jugador al siglo XVII, donde podrán vivir la experiencia de ser un pirata del Mar Caribe desde todos los ángulos posibles. Como buen RPG se podrá seleccionar entre varios tipos de personalidades, desde ser un frío mercenario, pasando por un pacífico comerciante o decantarse por emular a un corsario. El juego promete reproducir al detalle la vida de los bucaneros como no se había hecho hasta ahora.



KONAMI

Se busca al mejor jugador de Pro Evolution Soccer

Si tienes más de 18 años y eres un auténtico as de ***Pro Evolution Soccer***, cumples los requisitos necesarios para representar a **España** en el torneo europeo que se celebrará en **Suiza** del 25 al 28 de septiembre. Tan sólo has de enviar una carta a la revista SuperJuegos, C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid, escribiendo todos tus datos: nombre, dirección, edad y número de teléfono. Y no te olvides de poner en una esquina del sobre «Concurso PES».



VIVENDI UNIVERSAL

Vivendi se prepara para el otoño

Entre las novedades del catálogo de **Vivendi Universal** nos encontramos un *GTA Vice City* hecho a la medida de *Los Simpson* y en el que se reproduce al detalle la ciudad de *Springfield*. Otro título, un *shooter* en primera perosna, nos pone en la piel del implacable Juez **Dredd** en su eterna lucha contra el mal. Por último, la compañía resucita una vez más a *Crash Bandicoot* en un divertido juego de coches.

JUDGE DREDD VS DEATH



En el juego se incluyen personajes de la serie de cómic y escenarios de Mega-City. Todo un lujo para los usuarios de PlayStation 2.

CRASH NITRO KART



LOS SIMPSON HIT & RUN



Homer puede conducir una gran variedad de vehículos diferentes.

SONY C.E.

PlayStation Experiencie

Sony C.E. va a realizar un evento para mostrar sus novedades al público, prensa y clientes en **Madrid**. «PlayStation Experience» se celebrará por primera vez en nuestro país del 17 al 19 de octubre. Y no se enseñarán sólo juegos, también se verá lo último en tecnología, cine, música, presentaciones, exposiciones y moda.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO SCOOBY DOO

Juan Jesús Alba Galvín (CÁDIZ)
Oscar Salcedo Rodríguez (BARCELONA)
José Jorge Silva Alfonso (PONTEVEDRA)
Bienvenido Revuelto Sastre (BALEARES)
Pedro Serrano García (MADRID)
Andrea Arévalo Benito (BARCELONA)
Evaristo Perello Mora (ALICANTE)
Meritxell Ordóñez (BARCELONA)
Juan José García Fuentes (MADRID)
Héctor Martín Marino (ALICANTE)
David Valero Jiménez (CUENCA)
Borja García Alocen (ALAVA)
J. David Villaplana Frutos (MURCIA)
Diego Alonso de la Cruz (LEÓN)
Alvaro Sánchez Díaz (VALENCIA)

CONCURSO BURNOUT 2

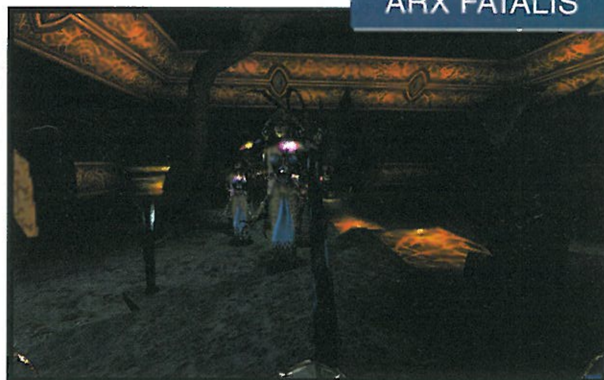
Juan Antonio Vera López (ALMERÍA)
Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
Juan Luís Montero Pardo (VALLADOLID)
Daniel Bórnez Martínez (LEÓN)
Emilio José Muiños Cristóbal (ASTURIAS)
Luis Piñeiro Lozano (MADRID)
Juan Aranda García (MÁLAGA)
Javier Cano Cano (VALENCIA)
Mª Luisa García Sevillano (MADRID)
Néstor Ibarrondo (VIZCAYA)
Abel Granados González (BARCELONA)
Jairo Reinaldo Fernández (ORENSE)
Fernando García Pérez (MADRID)
Juan Gaviño García (CÁDIZ)
Francis William Pascual (MADRID)
Justo Ramírez Cañas (CIUDAD REAL)
Manuel Sarrión García (VALENCIA)
Rubén Arbelo López (LAS PALMAS)
J. Pablo Puertas Antón (AICANTE)
Joan Lozano Prunés (BARCELONA)

VIRGIN PLAY

Para todos los gustos



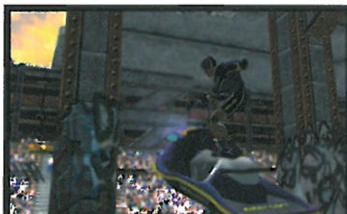
Virgin Play ha hecho sus deberes durante el verano y nos trae dos títulos refrescantes. *Freaky Flyers* es un divertido juego de carreras de aviones de **Midway**. Su estética y sencillez hacen que resulte ideal para los más pequeños de la casa, aunque cuenta con elementos suficientes como para que los jugones experimentados también le saquen provecho. *Freaky Flyers* contará con sus correspondientes versiones para **PlayStation 2**, **GC** y **Xbox**. Por otro lado, **Virgin Play** también va a distribuir en nuestro país un *RPG* en primera persona para la consola de **Microsoft**, *Arx Fatalis*. La aventura sumerge al jugador en un complejo universo de fantasía lleno de *trolls*, *goblins* y «mujeres-serpiente».



PROEIN

Splashdown 2

Rainbow Studios ya ha terminado la secuela de *Splashdown*. En esta ocasión, las competiciones más alocadas con motos de agua tienen lugar en escenarios con un nivel de interacción increíble. Los pilotos podrán realizar espectaculares acrobacias en las 12 carreras que se disputarán en 12 estadios diferentes y 8 circuitos de fantasía. ***Splashdown 2*** saldrá para **PlayStation 2**.



Ejecuta las piruetas más increíbles en tu PS2 a bordo de una moto de agua con Splashdown 2: Rides Gone Wild.



ARDISTEL

Speedster 3



En la línea de productos de **Fanatec** encontramos este magnífico volante, con licencia de **Sony C.E.** compatible para **PlayStation 2** y **PSone**. Su aspecto robusto esconde una versatilidad increíble, con cambio de marchas tipo Fórmula 1 y pedales antideslizantes.

H. DE NOSTROMO

Periféricos



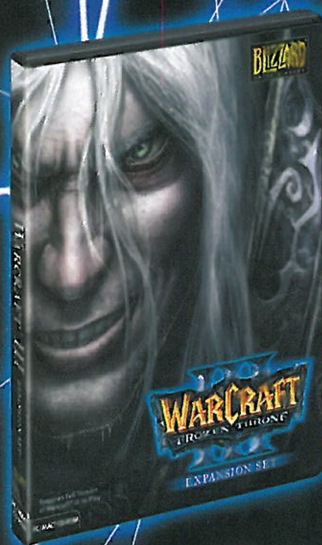
Herederos de Nostromo pone a la venta un mando inalámbrico, *Freebird RF Gamepad* (59.99 Euros) y un sistema de sonido compuesto por cuatro altavoces y un *subwoofer* de 400 V, bajo el nombre de *SoundStation* a un precio estimado de 89.90 Euros.





campeonato 1vs1





inscripción:

1 - 25 de septiembre

más información en tu sala



ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

NUEVO **SALAMANCA**
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:

917 791 304

y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:

902 15 23 18

y

atencion_cliente@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

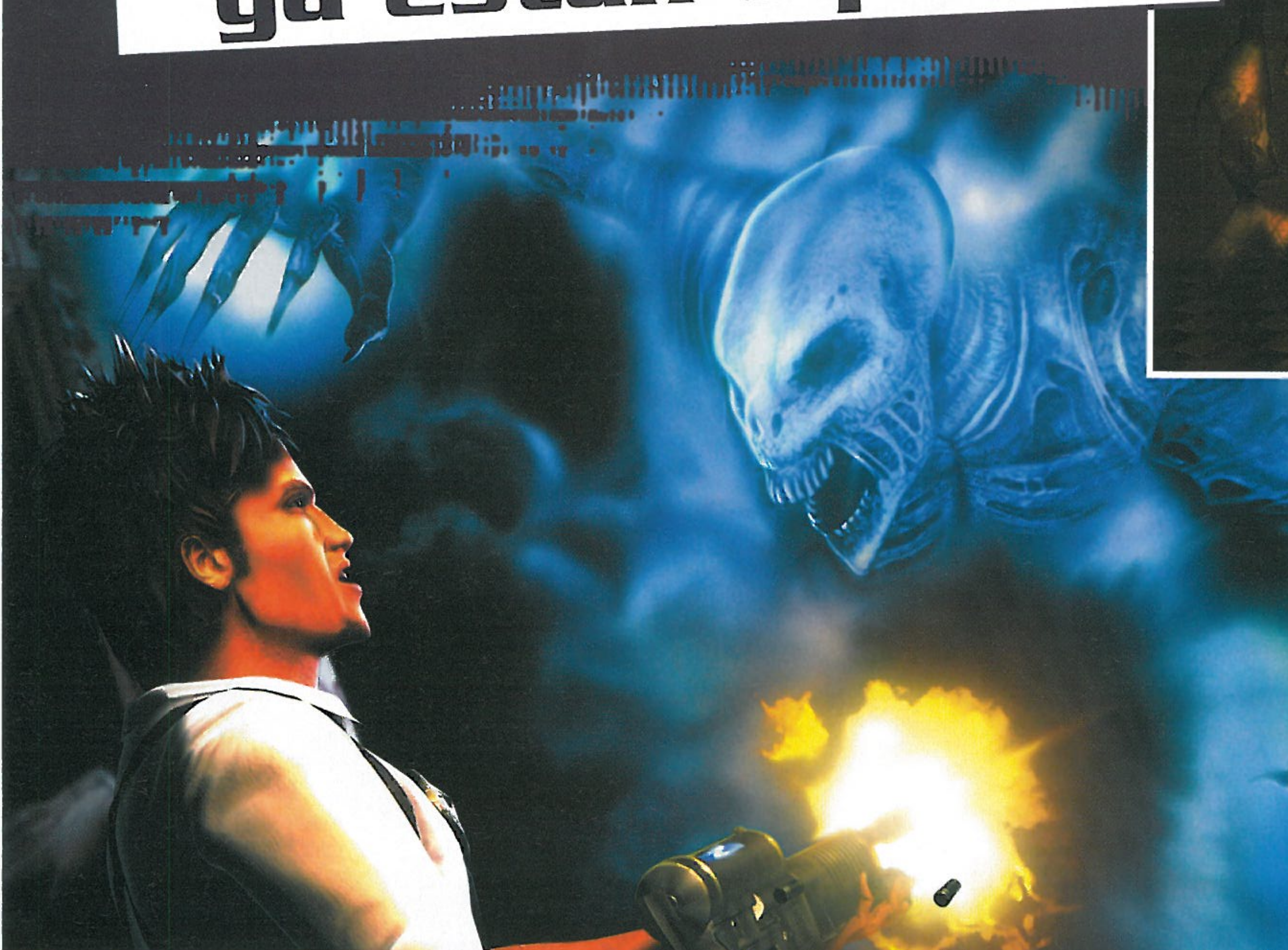
STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

NEMESIS

GHOSTHU

ya están aquiii...









El odio reprimido del fantasma de una niña invadirá a su inerte oso de peluche, transformándolo en una criatura tan repulsiva como peligrosa.

Una nueva genialidad para PS2 de los autores de MediEvil y Primal

Después del faraónico desarrollo de *Primal*, dos eran las opciones que se les presentaban al **Studio Cambridge**: desarrollar la tercera parte de *MediEvil* o exponer a sus jefes, en el plazo de dos semanas, un nuevo proyecto. Se decantaron por lo último, dando forma a una idea largamente perseguida por este grupo de fanáticos del cine: una aventura sobrenatural, en la línea de *Cazafantasmas*, pero donde el tono de comedia diera paso a una trama más sombría y terrorífica. Inspirándose en todas las clases de espectros aparecidos en la litera-



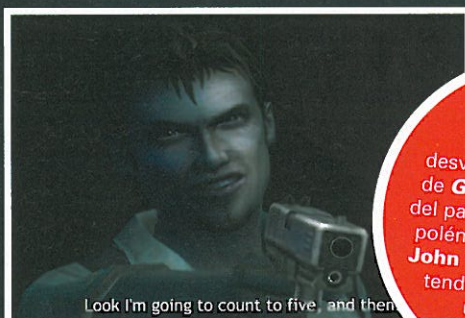






NTER





REDNECKS

Tal y como nos desvelaron los creadores de ***Ghosthunter***, el nivel del pantano se inspira en la polémica **Deliverance** de **John Boorman**. De hecho tendrás que combatir a unos *rednecks* fantasmales.

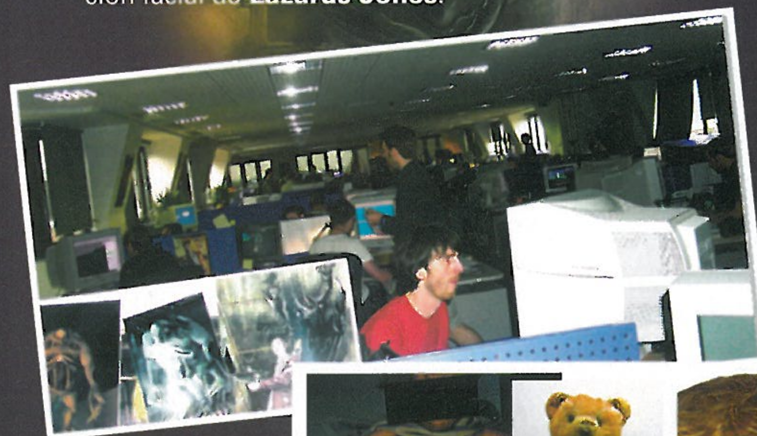




tura y el cine, **Studio Cambridge** diseñó un amplio catálogo de seres de pesadilla y el héroe que se enfrentará a ellos, un policia de **Detroit** llamado **Lazarus Jones**, sospechosamente parecido a **Brad Pitt**. Nuestra reciente visita a las oficinas de **Studio Cambridge** en **Inglaterra** nos ha permitido conocer de cerca cómo se está desarrollando este prometedora aventura. Pudimos ver cómo se diseñaron los fantasmas, cómo funciona la revolucionaria animación facial que mostrará **Lazarus** y asistimos en directo a una demostración de la terrorífica banda sonora. La música desempeñará un papel muy importante, dado que en ***Ghosthunter*** primará más el terror psicológico que la casquería. A medida que suba la tensión, ▶

ASÍ SE FABRICA UNA PESADILLA

Durante nuestra visita a las oficinas de **Studio Cambridge** fuimos testigos de cómo se está llevando a cabo el desarrollo de ***Ghosthunter***, y pudimos conocer a sus creadores. El diseño del personaje central, los fantasmas y los escenarios, la creación del sonido e incluso asistimos a una demostración en directo de cómo funciona la revolucionaria animación facial de **Lazarus Jones**.





Para crear al grotesco oso de peluche que atormenta a Lazarus en una de las primeras fases del juego, los grafistas de Ghosthunter sacaron instantáneas de todo lo que les rodeaba. Desde el escuálido pecho de un programador a un horrendo pie.

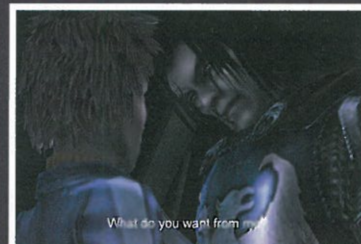


¿Cómo destruir lo intangible, cómo matar aquello que ya está muerto?

¿BRAD PITT?
No. **Lazarus Jones.** Aunque el parecido entre ambos es muy sospechoso. Tanto el *look* como la vestimenta del protagonista de ***Ghosthunter*** recuerdan al papel de **Pitt** en **Seven.**

HAWKSMOOR

Este siniestro personaje, hombre poderoso en vida, es el líder de los fantasmas. Tan cruel como hábil estratega, su único punto débil es su incapacidad para asumir su propia muerte. Las cosas se complicarán aún más cuando **Hawksmoor** se encapriche de la compañera de **Lazarus Jones** y la secuestre...





▶ más y más instrumentos se irán sumando a la música con el objetivo de sacar de quicio al jugador, si no lo han hecho antes los fantasmas. Aterradores, sorprendentes y originales, los espectros diseñados por **Studio Cambridge** van desde los clásicos *poltergeist* a un niño fusionado con el cocodrilo que le devoró en vida. **Lazarus** incluso se encontrará con uno de los descendientes del protagonista de *MedieEvil*, un espectro de gran corazón que le ayudará en su desconcertante tarea por liberar al mundo de la amenaza de **Lord Hawksmoor** y su corte de espíritus. La voz de este caballero medieval, incapaz de asumir su propia muerte, pertenece a **Michael Gambon**, el actor que ha sustituido al fallecido **Richard Harris** en la 3ª película de **Harry Potter**. Un detalle curioso, pero de poca trascendencia para el usuario español, ya que el juego llegará hasta nosotros localizado al castellano. ***Ghosthunter*** llegará este mismo otoño, aunque conociendo a **Studio Cambridge**, no nos sorprendería llegar al 2004 esperando este juego.

TE OFRECE EL MAYOR BANCO DE IMAGENES DEL MUNDO

mobee.com





LOGOS

EJ: LG 2718686

LG 2718682	LG 2718689	LG 2718696
LG 2718683	LG 2718690	LG 2718697
LG 2718684	LG 2718691	LG 2718698
LG 2718685	LG 2718692	LG 2718699
LG 2718686	LG 2718693	LG 2718700
LG 2718687	LG 2718694	LG 2718701
LG 2718688	LG 2718695	LG 2718702

SOLO FÚTBOL

EJEMPLO: DB 2718825

DB 2718713	DB 2718714	DB 2718715	DB 2718716	DB 2718717	DB 2718823	DB 2718824	DB 2718825
DB 2718718	DB 2718719	DB 2718720	DB 2718721	DB 2718722	DB 2718826	DB 2718827	DB 2718828
DB 2718723	DB 2718724	DB 2718725	DB 2718726	DB 2718727	DB 2718829	DB 2718830	DB 2718831
DB 2718728	DB 2718729	DB 2718730	DB 2718731	DB 2718732	DB 2718832	DB 2718833	DB 2718834
DB 2718733	DB 2718734	DB 2718735	DB 2718736	DB 2718737	DB 2718835	DB 2718836	DB 2718837

DIBUJOS + SALVAPANTALLAS

EJEMPLO: DB 2718854

DB 2718738	DB 2718739	DB 2718740	DB 2718741	DB 2718742	DB 2718743	DB 2718744	DB 2718745	DB 2718854
DB 2718746	DB 2718747	DB 2718748	DB 2718749	DB 2718750	DB 2718751	DB 2718752	DB 2718753	DB 2718855
DB 2718754	DB 2718755	DB 2718756	DB 2718757	DB 2718758	DB 2718759	DB 2718760	DB 2718761	DB 2718856
DB 2718762	DB 2718763	DB 2718764	DB 2718765	DB 2718766	DB 2718767	DB 2718768	DB 2718769	DB 2718857
DB 2718770	DB 2718771	DB 2718772	DB 2718773	DB 2718774	DB 2718775	DB 2718776	DB 2718777	DB 2718858
DB 2718778	DB 2718779	DB 2718780	DB 2718781	DB 2718782	DB 2718783	DB 2718784	DB 2718785	DB 2718859
DB 2718786	DB 2718787	DB 2718788	DB 2718789	DB 2718790	DB 2718791	DB 2718792	DB 2718793	DB 2718860
DB 2718838	DB 2718839	DB 2718840	DB 2718841	DB 2718842	DB 2718843	DB 2718844	DB 2718845	DB 2718861
DB 2718846	DB 2718847	DB 2718848	DB 2718849	DB 2718850	DB 2718851	DB 2718852	DB 2718853	DB 2718862

envía un mensaje de texto con la palabra 'COMPROBAR' seguido por un espacio y el modelo de tu móvil al 5011 coste mensaje 0,90€ + iva servicio gratuito en www.mobee.com

EJ: COMPROBAR 3310

¿QUE ME PERMITE DESCARGAR MI MOVIL? TEST COMPATIBILIDAD DE MOVIL

VERTICAL

EJ: DB 2718804

DB 2718794	DB 2718795	DB 2718796	DB 2718797	DB 2718798	DB 2718799	DB 2718800	DB 2718801	DB 2718802	DB 2718803	DB 2718804
DB 2718805	DB 2718806	DB 2718807	DB 2718808	DB 2718809	DB 2718810	DB 2718811	DB 2718812	DB 2718813	DB 2718814	DB 2718815

mas opciones

EJ: PIDO RONALDO

¡NO LO TENEMOS! Pídenoslo. Lo diseñaremos y lo verás en www.mobee.com. Envía: PIDO(espacio)mensaje

texconsejos — para todos los móviles

consejos

¡Disfruta de una vida llena de emociones y sensaciones!

Envía: **TEX CONSEJOS** al **5011**

MAYORES DE 18 AÑOS

mobeepiropos — para todos los móviles

piropos

¡Ligar ya es fácil! Compruébalo tu mismo, envíale un piropo. Le serás irresistible con uno de estos piropos.

Envía: **PIROPOS** al **5011**

MAYORES DE 18 AÑOS

mobeerisas — para todos los móviles

chistes

¡Cientos de chistes para todos los gustos! te partirás de risa con nuestros chistes Diviértete con tus colegas.

Envía: **CHISTES** al **5011**

MAYORES DE 18 AÑOS

termoamor — para todos los móviles

mide tu amor

¿te quiere? ¿enamorados? el termómetro del amor te dirá lo que siempre has querido saber.

Envía: **AMO** [ ] nombre [ ] nombre

Ej: **AMO PATRICIA JORGE**

insultanonimo — para todos los móviles

insultos

¡Insúltale ya! Y nunca sabrá que fuiste tú. Elige entre estos tipos para: **gordos, feos, tontos, ellos, ellas, madre.**

Envía: **INSULTO** [ ] su número [ ] tipo

Ej: **INSULTO 999999999 feos**

MAYORES DE 18 AÑOS

mobee

18 adultos

Las mejores imágenes para mayores de 18 años. ¡Sólo adultos!

Envía: **ER DB** al **5011**

MAYORES DE 18 AÑOS

LOGOS	Nokia … Samsung … Siemens … Sony Ericsson …
DIBUJOS	Motorola … Nokia … Samsung … Siemens … Sony Ericsson …
TONOS	Motorola … Nokia … Sagem … Siemens … Samsung … Sony Ericsson …

TONOS

EJ: TS 2703...

TS 2718411	rap/hip hop	in da club
TS 2718412	rap/hip hop	21 questions
TS 2718413	rap/hip hop	business
TS 2718414	rap/hip hop	cleanin' out...
TS 2718415	rap/hip hop	guilty...
TS 2718416	rap/hip hop	lose yourself
TS 2718417	rap/hip hop	my name is
TS 2718418	rap/hip hop	sing for the...
TS 2718419	rap/hip hop	stan
TS 2718420	rap/hip hop	the way i am

TOP 40 MOBEE en www.mobee.com

TS 2718421	avril lavigne	complicated
TS 2718422	avril lavigne	i'm with you
TS 2718423	avril lavigne	losing grip
TS 2718424	avril lavigne	skater boi
TS 2718425	madonna	american life
TS 2718426	madonna	beautiful stranger
TS 2718427	madonna	die another day
TS 2718428	madonna	hollywood
TS 2718429	beth	dime
TS 2718430	linkin park	a place for...
TS 2718431	linkin park	faint
TS 2718432	linkin park	somewhere i...
TS 2718433	linkin park	the end
TS 2718434	limp bizkit	mission...
TS 2718435	craig david	whats your...
TS 2718436	craig david	walking away
TS 2718513	c aguilera	beautiful
TS 2718588	c aguilera	come on over
TS 2718589	c aguilera	fighter
TS 2718590	korn	freak on a leash
TS 2718591	korn	here to stay
TS 2718592	rock/metal	disposable...
TS 2718593	rock/metal	mobscene
TS 2718594	rock/metal	tainted love
TS 2718595	rock/metal	the nobodies
TS 2718596	scooter	nessaja
TS 2718597	scooter	posse
TS 2718598	scooter	the logical song
TS 2718599	scooter	the night
TS 2718600	scooter	weekend
TS 2718601	sean paul	get busy
TS 2718602	sean paul	gimmie the light
TS 2718603	ali g	julie
TS 2718604	darude	sandstorm
TS 2718605	toploader	dancin' in the...
TS 2718606	toploader	time of my life
TS 2718607	rap/hip hop	hot in herre
TS 2718608	rap/hip hop	dilemma
TS 2718609	rap/hip hop	until the end...
TS 2718610	rap/hip hop	california love
TS 2718611	afroman	because i got high
TS 2718819	the beatles	yellow...
TS 2718820	sum41	motivation
TS 2718821	sum41	still waiting
TS 2718822	system of a...	toxicity
TS 2719349	system of a...	aerials
TS 2719357	system of a...	chop suey
TS 2719358	rock	sweet child of mine
TS 2719359	grunge	come as you are
TS 2719360	grunge	smells like teen...
TS 2719361	rock	satisfaction
TS 2719362	slipknot	wait and bleed
TS 2719363	europe	final countdown

tv+cine

TS

TS 2718657	Spiderman
TS 2718658	Scooby Doo
TS 2718659	Los Simpson
TS 2718660	South park
TS 2718661	Coche Fantastico
TS 2718662	Rocky
TS 2718663	James Bond
TS 2718664	Misión Imposi..
TS 2718665	Rasca y Pica
TS 2718666	Los Picapiedra
TS 2718667	Familia Addams
TS 2718668	Benny Hill
TS 2718669	StarWars (M. I.)
TS 2718670	El padrino
TS 2718671	Mosqueperros
TS 2718672	Superman
TS 2718673	Cumpleaños Feliz
TS 2718674	Pantera Rosa
TS 2718681	El Equipo A
TS 2718676	Austin Powers
TS 2718677	Superdetective...
TS 2718678	Supermario
TS 2718680	X-Men

mundial

EJ: TS 2718...

TS 2718631	mike oldfield	tubular bells
TS 2718632	evanescence	bring me to...
TS 2718633	rock/metal	enter sandman
TS 2718634	rock/metal	st anger
TS 2718635	radiohead	there there
TS 2718636	janes addiction	just...
TS 2718637	j.lo	jenny from the block
TS 2718638	jamiroquai	deeper under...
TS 2718639	a-ha	take on me
TS 2718640	acdc	whole lotta rosie
TS 2718641	anderway	un juego de dos
TS 2718642	black sabbath	paranoid
TS 2718643	punk	all the small things
TS 2718644	punk	first date
TS 2718645	punk	josie
TS 2718646	blue	all rise
TS 2718647	blur	song 2
TS 2718648	rock	everyday
TS 2718649	rock	it's my life
TS 2718650	britney spears	born to...
TS 2718651	britney spears	boys
TS 2718652	bunbury	sacame de aqui
TS 2718653	tavares	disco inferno
TS 2718654	pop	all the things she said
TS 2718655	pop	not gonna get us
TS 2718656	take that	back for good

DESCUBRELO TODO ACERCA DE TU SIGNO

aries · sagitario · virgo · géminis · acuario · escorpio · leo · tauro · capricornio · libra · cáncer · piscis

1. palabra que te define
2. tu verbo favorito
3. representas
4. lo que más te gusta
5. lo que no soportas
6. como obtienes dinero
7. el dinero te significa
8. tu mente es
9. tu familia representa
10. tu imaginación es
11. tus colegas dicen
12. tu trabajo perfecto
13. actividad beneficiosa
14. repones tus energías
15. en sociedad y negocios
16. en el amor buscas
17. el matrimonio es
18. tu gran defecto
19. tu gran virtud
20. tu sueño secreto
21. tu arma para seducir
22. en tu sexualidad hay
23. que ostentas
24. que adoleces
25. tu filosofía
26. dios significa
27. los viajes
28. cómo defines el éxito
29. cómo jefe eres
30. los amigos significan
31. temor oculto
32. lo que no te deja avanzar

Conoce a fondo tu signo. Envía la palabra YO y el nombre del signo con lo que mas te interese saber de la lista al 5011:

ejemplo

YO ESCORPIO 19

fútbol

TS

TS 2718612	r. madrid 100
TS 2718613	barcelona
TS 2718614	atlético
TS 2718615	valencia
TS 2718616	athletic
TS 2718617	rianxeira
TS 2718618	real betis
TS 2718619	depor
TS 2718620	r. oviedo
TS 2718621	r. sociedad
TS 2718622	sporting
TS 2718623	sevilla
TS 2718624	villareal
TS 2718625	zaragoza
TS 2718626	levante
TS 2718627	osasuna
TS 2718628	mallorca
TS 2718629	champions
TS 2718630	satisfaction

EJ: TS 2718630

como enviar

1. envía un mensaje con el código correspondiente al 5011
2. recibirás un mensaje. ¡sigue las instrucciones! y ya lo tienes

AL REALIZAR UN PEDIDO USTED AUTORIZA A MOBEE ENVIARLE PUBLICIDAD. PARA CANCELACIÓN INFOES@MOBEE.COM

NUMERO UNO

SMS AL 5011

para realizar una consulta por favor dirigete a: infoes@mobee.com

¡con tu ayuda mejoraremos el servicio! envía un email a Mobee con tu consulta, reclamación, opinión, ideas etc. A tu disposición

www.mobee.com te ofrecemos una gran variedad de dibujos, logos, tonos y servicios para tu móvil coste por mensaje de 0,90€ + IVA válido para operadores movistar, amena y vodafone

ELECTRONIC

FIFA 2004

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - GAMEBOY ADVANCE

LA FRANQUICIA FIFA DA UN GIGANTESCO SALTO DE CALIDAD PARA CONVERTIRSE EN EL REFERENTE DEL FÚTBOL PARA CONSOLA

Eso es lo que sostiene **Electronic Arts** año tras año, entrega tras entrega, pero en el caso de este ***FIFA Football 2004*** hay que reconocer que tienen sobrados motivos para sacar pecho y enorgullecerse del gran salto cualitativo que ha pegado la saga, sobre todo en comparación a la edición de «transición» del pasado año. Y es que, junto a las notables mejoras gráficas que se esperaban, **EA Sports** ha añadido todas aquellas ideas que llevaba «rumiando» desde hace años. El objetivo principal de ***FIFA Football 2004*** es el de convertirse en el primer simulador de fútbol capaz de recrear la sensación de equipo, la estrategia y el modo de jugar de los futbolistas profesionales. El nuevo sistema de control *Off The Ball*™ permitirá tener control de otros jugadores mientras el usuario sigue manejando al que lleva el balón. Esto abre un nuevo campo de posibilidades al juego, como abrir espacios entre la defensa rival o desarrollar jugadas de estrategia, que lo acercan aún más al fútbol real. La otra gran incorporación es el nuevo sistema de pases, heredado de la saga *Madden* de fútbol americano. Gracias a él, podremos enviar pases kilométricos a un jugador determinado con sólo apretar el botón que aparece indicado sobre su cabeza. Este

Thierry Henry (Arsenal), Del Piero (Juventus) y el flamante fichaje azulgrana Ronaldinho Gaucho han sido los elegidos por Electronic Arts para apadrinar esta nueva edición de FIFA Football.







La presentación anual de los productos de Electronic Arts, el EA Camp, abrió sus puertas por primera vez a la prensa europea. Fuimos para allá, volando hasta la central de EA en Redwood (California) y, de paso, pudimos ver en la sede de EA Sports en Vancouver cómo se dan los últimos toques a FIFA Football 2004.





sistema también se ha incorporado a los córners, que por primera vez reflejan toda la dureza de la competición real; deberás forcejear con el defensa o el atacante rival en cada saque de esquina. Los amantes de la estrategia verán colmadas sus oraciones con el retorno del modo Carrera y sus 17 ligas, 350 equipos y 10.000 jugadores. Y si estas cifras se os quedan cortas, podréis intercambiar los datos de *FIFA 2004* con *Total Club Manager 2004* para ascender a vuestro equipo favorito de la segunda división A y B, y enfrentarle a los más grandes equipos europeos. ¿Queréis más? 300 cánticos oficiales, juego *On-line* en **PS2**, cinco estadios españoles... La batalla **EA-FIFA/Konami-PES** promete ser encarnizada.

GBA



Aunque aún no estaba disponible en forma de *alpha* jugable, sí pudimos ver algunas pantallas de cómo será el nuevo ***FIFA Football 2004*** para la portátil de **Nintendo**. ¡La **GBA** está pidiendo un buen juego de fútbol!



FOOTBALL FUSION

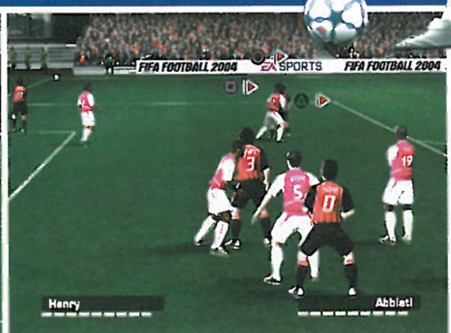
Para aquellos a los que el modo Carrera siempre se les queda pequeño, **EA Sports** ha incluido la posibilidad de intercambiar datos con otro de los lanzamientos estrella de **EA**: *Total Club Manager 2004*. Elige tu equipo favorito entre más de 50 ligas con 25.000 jugadores y haz que de el salto a *FIFA 2004*.



CÓRNER

FIFA Football 2004 será el primer juego en reflejar la competitividad y dureza de los saques de córner en el fútbol real. Tras elegir el destinatario del saque tendrás que pelearte a brazo partido con el defensa rival para desmarcarte y rematar.





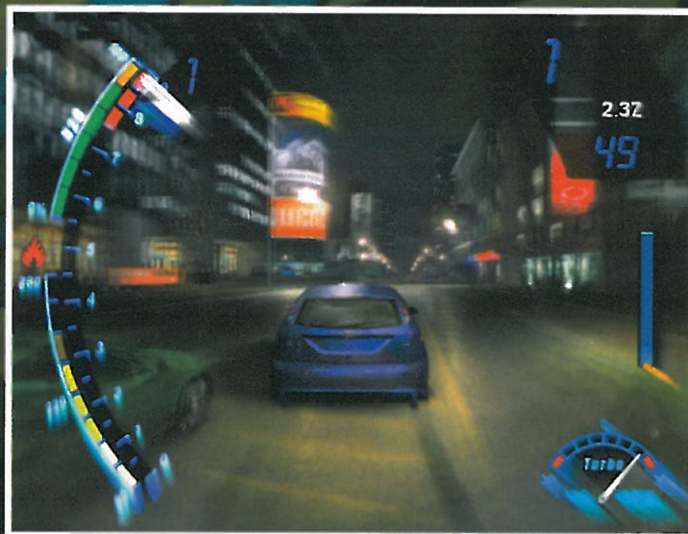


NEED FOR SPEED UNDERGROUND

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

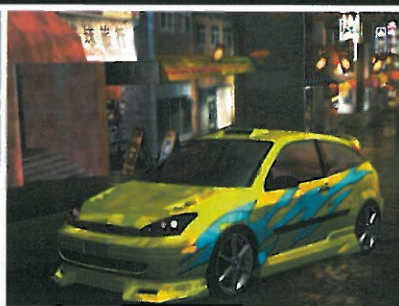
Modifica tu coche al máximo en este vertiginoso arcade de conducción para fanáticos del tuning

La franquicia *Need For Speed* no ha tardado en responder al creciente fenómeno del *tuning*, creando un *arcade* de conducción capaz de competir en espectacularidad con *The Fast And The Furious*. De hecho, **EA** y **Black Box** (desarrolladores del juego) han reclutado los servicios de un equipo de efectos especiales (nominado al Oscar) para imprimir al juego una sensación de velocidad jamás vista en ningún otro *arcade* de conducción. Podrás modificar a tu antojo tanto el exterior como la mecánica de deportivos *Toyota*, *Mitsubishi* o *Subaru*, con componentes de marcas reales y de prestigio entre los amantes del *tuning*, como *MOMO* y *Audiobahn*. La versión **PlayStation 2** ofrecerá en exclusiva carreras *On-line* para 4 jugadores, en las que la adrenalina y el velocímetro se dispararán al máximo.



Un gran arcade de conducción con lo mejor del tuning. Podrás rehacer los coches a tu antojo.







JAMES BOND 007
TODO O NADA

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

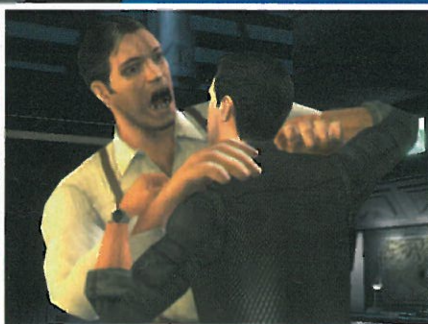
Una nueva perspectiva para el Bond de siempre...

El último fichaje anunciado por **EA** para la última aventura de **Bond** no es otro que **Tiburón**, el gigantesco villano de dentadura de acero interpretado en el cine por **Richard Kiel**. Este personaje se une a la explosiva **Shannon Elizabeth** (*American Pie*) y **Pierce Brosnan**, que vuelve a prestar su voz y su rostro al agente secreto. A diferencia de los anteriores juegos de **Bond** para **PS2**, ***Todo O Nada*** se desarrollará desde una vista en tercera persona, desde la que los jugadores podrán apreciar mejor las nuevas habilidades de **007**, como descolgarse por las ventanas o conducir una moto.

La vista en tercera persona ofrecerá un nuevo y más espectacular enfoque a las aventuras de James Bond.









EXCLUSIVA
CentroMAIL

CENTRO MAIL

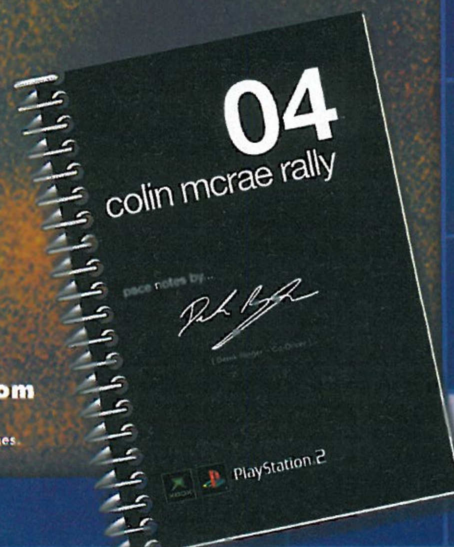
CANSADO
DE JUGAR CON RELIQUIAS



04™
colin mcrae rally

RESERVA
Colin McRae
Rally 04
y llévate este CUADERNO
con las NOTAS del COPILOTO
de REGALO





Codemasters
GENIUS AT PLAY

Si quieres más información entra en www.codemasters.com

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.) Promoción no acumulable a otras ofertas o promociones.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Prepárate para el capítulo final que decidirá el futuro de la Tierra Media

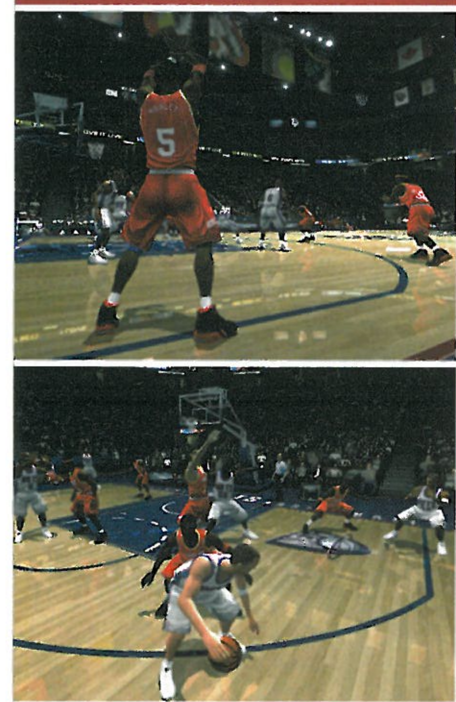
Tras el excepcional éxito de ventas de *Las Dos Torres*, **EA** prepara el videojuego de la tercera y última entrega cinematográfica de *El Señor De Los Anillos*. Entre las novedades, la posibilidad de que un segundo jugador se una a la acción, la incorporación de más personajes (**Gandalf**, **Sam**, **Frodo**...) y más elementos interactivos en los escenarios. Y por supuesto, el juego estará amenizado con escenas de la película, cuyo equipo ha participado (desde el director a los actores) en el desarrollo del juego.



NBA LIVE 2004

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Raúl López (el jugador español de Utah Jazz) será el rostro que anunciará el nuevo *NBA Live*, que presenta una notable evolución respecto a entregas anteriores. Bautizado como *Freestyle Control*, el nuevo sistema de control permitirá utilizar el *joystick* derecho del *pad* para disfrutar de una libertad de acción inédita. Entre los detalles que más apasionarán a los *fans* del basquet, los equipos clásicos: los Bulls de los 90, los Celtics y Lakers de los años 80...



LOS SIMS TOMAN LA CALLE

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Te espera otra vida fuera de casa...

Mas allá de los muros del hogar materno te esperan otros muchos *Sims* con los que interactuar, nuevos escenarios (un gimnasio, una disco...) y diferentes carreras que emprender (atleta, gángster, *fashion victim*). Si te gustó el primer *Sims* de consola, éste te encantará.







MEDAL OF HONOR: RISING SUN

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX

Devuelve la visita de cortesía de Pearl Harbor con plomo, sudor y sangre



El juego arranca con el ataque a Pearl Harbor. Tendrás que salir a la superficie y defender tu barco de los Zeros nipones.

En su segunda entrega para 128 *bits*, la franquicia *Medal Of Honor* cambia de frente, pero no de guerra. A través de 10 gigantescos niveles serás testigo de algunos de los momentos más decisivos del frente del Pacífico, desde el ataque a **Pearl Harbor** a la toma de **Guadalcanal**. Combate a las tropas imperiales japonesas desde la cubierta de un portaviones en llamas o en la jungla. No faltará el homenaje a clásicos del cine bélico, como el *Puente Sobre El Río Kwai*, aunque no podremos comprobarlo hasta el 21 de noviembre, cuando salga a la venta.



MEDAL OF HONOR INFILTRATOR

GAMEBOY ADVANCE

Un cierto sabor clásico invade el nuevo y sorprendente MOH para GBA

No es para menos, teniendo en cuenta que toda la prensa que se acercó a verlo exclamó: ¡Operation Wolf! La clásica recreativa de **Taito** ha sido una de las fuentes de «inspiración» de **EA** a la hora de desarrollar el nuevo *MOH* para **GBA** que, por fortuna, abandona el horrible entorno 3D de *Underground*. A través de 15 niveles, la acción se desarrollará en el norte de **África** y en diversos frentes europeos. Además, conectado a la **GBA**, ***Infiltrator*** se convertirá en un mapa para el *Rising Sun* de **GC**.



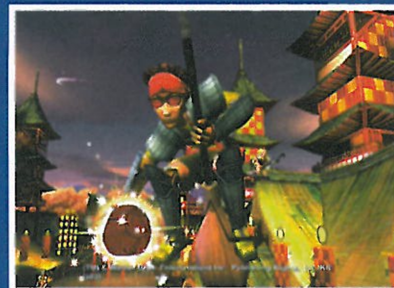


Ikari Warriors (SNK) y Operation Wolf (Taito) han inspirado algunas fases de MOH Infiltrator.

HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Los apasionados *fans* de los libros de **J.K. Rowling** podrán elegir equipo entre las cuatro casas de *Hogwarts* y probar suerte en este extraño y peligroso deporte.



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

PS2 - GAMECUBE - XBOX

EA recupera el primer libro del aprendiz de mago y lo traslada por primera vez a las consolas de 128 *bits*, con evidentes mejoras gráficas y alguna que otra novedad.



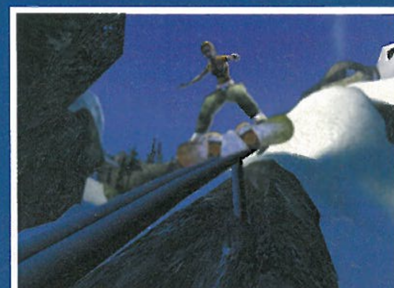


Este año no habrá película de Potter, lo que no impedirá la aparición de dos videojuegos basados en este gran personaje.

SSX 3

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Libertad absoluta para hacer el cabra por la montaña. No habrá pistas que delimiten tu descenso en la tercera y más explosiva entrega de esta saga de *snowboard*.



Sony C.E.

Made in U.S.A.

Sony nos presentó el pasado mes de julio sus cuatro títulos emblemáticos, creados en Estados Unidos, para la campaña navideña.



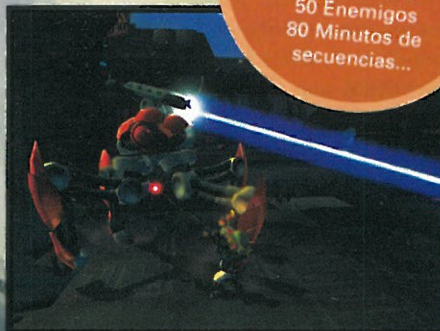
JAK II: EL RENEGADO

MÁS ADULTO, MÁS SERIO, MÁS OSCURO...

JASÓN

Para cambiar completamente las tornas, **Naughty Dog** ha transformado a **Jak** en un personaje maduro de actitudes y diálogos más agresivos en un entorno más hostil, completo y largo de lo que nunca podríamos imaginar. El importante abanico de géneros que encontraremos multiplica las posibilidades de juego y está dotado de una estructura no lineal basada en completar la misión, y no en recoger objetos, entretejiendo su desarrollo dentro de la trama. El nuevo motor gráfico, versión 2.0, junto a los nuevos avances en programación componen increíbles escenarios rodeados de vida, noche y día, cambios climáticos y

¡LAS CIFRAS!
2.500 Bocetos
22 Personajes
23 Vehículos
46 Entornos
50 Enemigos
80 Minutos de secuencias...





SECUENCIAS Las 95 secuencias de ***Jak II*** han sido creadas a partir de bocetos y dobladas a 7 idiomas.

//El nuevo Jak está formado por 15.000 polígonos//

portentosos efectos de última generación. La gran ciudad de **Villa Refugio** (24 veces más grande que la línea costera de la primera entrega) estará formada por laberintos de calles, locales, vehículos y habitantes, y será la principal zona por donde nos movamos junto a 15 escenarios externos. Para contrarrestar la evolucionada Inteligencia Artificial de nuestros enemigos contaremos con cuatro armas diferentes, la posibilidad de transformarnos en el destructivo **Jak** oscuro o cooperar junto a otros personajes en ciertos niveles del juego.



Los escenarios han sido concebidos por Hirokazu Yasuhara, creador de Sonic.



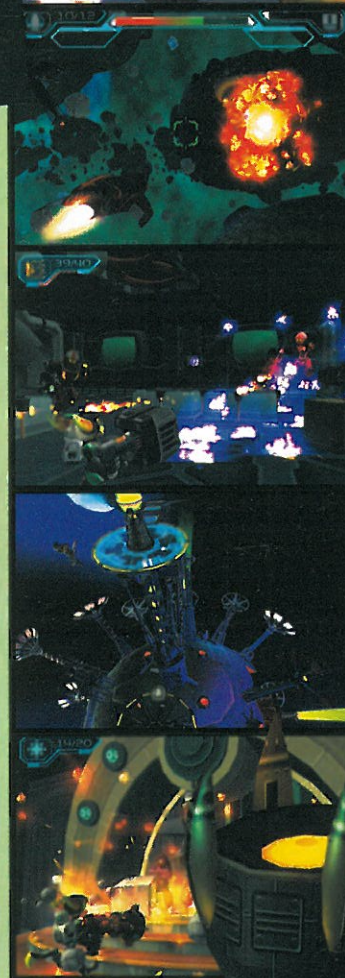
RATCHET & CLANK 2

TOTALMENTE A TOPE



EL GRAN PLATAFORMAS

Para potenciar al máximo las posibilidades de *R&C*, **Insomniac** ha dotado a su segunda parte con una mezcla de géneros muy suculenta: plataformas, acción, aventura, *RPG*, carreras, combate espacial, estrategia... ***R&C 2*** está repartido en 20 novedosos y extensos mundos que multiplican por dos el tamaño de su primera aparición. El brillante motor gráfico genera grandes y complejos escenarios llenos de movimiento, enigmas, armas y muchas posibilidades. La amplia variedad en las armas otorga multitud de variaciones y utilidades. Contaremos con diversas formas de transporte como la rápida «turbotabla» o el planeador con el que atravesaremos obligatoriamente ciertas zonas del juego. Para completar este plataformas contaremos con los «maxijuegos» donde conseguiremos dinero al vencer en las carreras de *hovermotos*, las batallas de gladiadores, la lucha titánica entre robots en las minilunas y la simulación en los combates espaciales.





CUESTIÓN DE HONOR

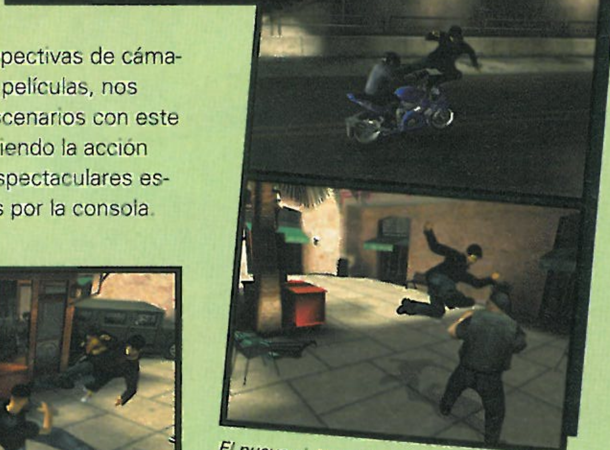








Por fin podremos disfrutar del auténtico cine de **Hong Kong** con sus peleas y grandes tiroteos. El protagonista Kit Yun (**Jet Li**) combatirá contra las bandas para hacer realidad el último deseo de su jefe. Todos los movimientos de ***CDH*** han sido creados con todo el realismo por **Jet Li** (también doblaje original), **Cory Yuen**, coreógrafo de las escenas de lucha para **Hollywood**, y su equipo, realizándolo en dos meses a través del *Motion Capture*. Para interactuar con rapidez utilizaremos el *stick* derecho hacia la dirección que deseemos, abarcando 360 grados, ejecutando patadas, fintas, empujones, *combos*... La gran calidad y cantidad de perspectivas de cámara, típicas de las películas, nos mostrarán los escenarios con este estilo, interrumpiendo la acción para ofrecerte espectaculares escenas generadas por la consola.



El nuevo sistema de golpear a nuestros enemigos, abarcando 360 grados, imprimirá realismo y rapidez a nuestras acciones.



Tendremos que salir vivos de tiroteos en los callejones haciendo uso del Bullet Time, elementos para cubrirse y una buena puntería.

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

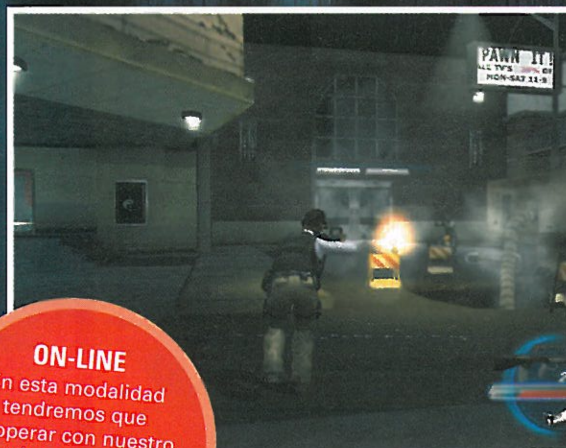
LA ÚLTIMA PARTE VENDRÁ CON CONEXIÓN ON-LINE



La nueva posibilidad de conexión *On-line* permitirá jugar hasta cuatro usuarios simultáneamente, que podrán comunicarse con la voz a través de auriculares USB, para combatir el terrorismo internacional en este renovado *Syphon Filter*. El hasta ahora protagonista, **Gabe**, cuelga las pistolas para dirigir la empresa. Por lo que ahora personalizaremos a nuestro personaje variando su aspecto, uniforme y equipo que irá incrementando según avancemos en el juego. Ahora podremos acabar las 17 misiones de diferente manera luchando por extensos y completos escenarios repartidos por **Yemen**, **Québec**, **Bielorrusia**, **Myanmar** y **Tokio**, donde acceder a determinadas zonas de los niveles será exclusivo del modo *On-line*.







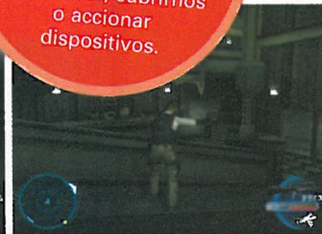


ON-LINE
En esta modalidad tendremos que cooperar con nuestro equipo para evitar obstáculos, cubrirnos o accionar dispositivos.



Todo el armamento de SFTOS ha sido recreado a la perfección basándose en los modelos reales. Hasta el sonido de cada arma será el de verdad.







Ubi Soft

Ubi Soft ultima sus juegos estrella para estas navidades y nos presenta el original XIII, un shoot'em-up con un look muy peculiar, que saldrá posiblemente a finales de septiembre



LAS ARENAS DEL TIEMPO

Son las que nos permitirán controlar el desarrollo de la acción con el fin de retroceder, ralentizar o acelerar el tiempo en beneficio de nuestro héroe.





Cual gimnasta, El Príncipe podrá colgarse de un mástil, columpiarse y realizar un salto mortal.



Algunas inolvidables y otras mejor ni acordarnos. El *Príncipe De Persia* ha tenido ciertos altibajos en su trayectoria desde 1989, pero esta nueva continuación sorprenderá por su renovado lavado de cara. Ambientado en la espiritual cultura hindú, **Mechner** (creador de la saga) ha dotado al príncipe de innumerables movimientos y de la posibilidad de controlar el tiempo a su antojo. Saldrá a la venta en noviembre.



Exclusivo para PS2

PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME

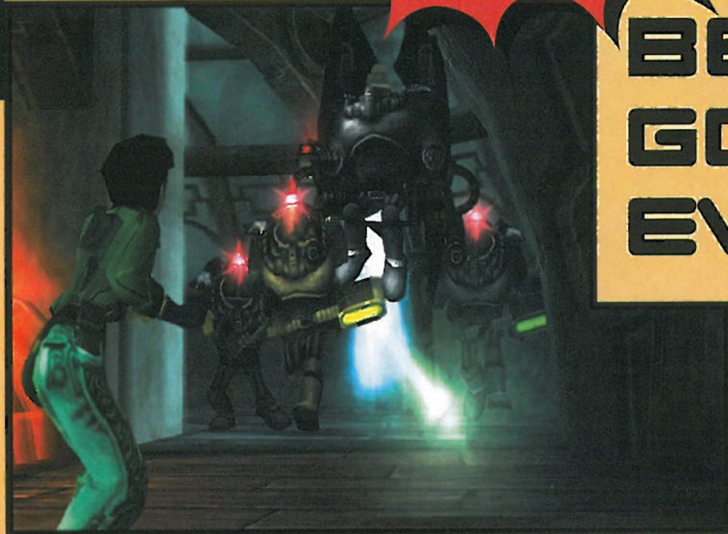
EL ARTE DE LUCHAR

Una mezcla de culturas pesa sobre las artes marciales de El Príncipe. Armado con una labrada cimitarra ejecutará ataques de *karate*, combinados con movimientos de lucha inspirados en la brasileña Capoeira. Además, entre otras cosas, será capaz de caminar por muros.



Exclusivo para PS2

BEYOND GOOD & EVIL



Una aventura más allá del bien y del mal. **Jade** es una periodista contratada por una organización opuesta al gobierno *Hyllis* para investigar una serie de acontecimientos que se han producido desde la invasión alienígena. El desarrollo del juego mezcla diferentes géneros, desde las platafomas a la conducción, y posee un motor gráfico impecable que hace que todo se mueva con gran suavidad.





***Beyond Good & Evil** promete ser el rey del género de estas navidades y contará con más de 40 horas de juego.*

CÁMARA DE FOTOS

Jade deberá fotografiar todas las criaturas extrañas que encuentre y enviárselas a la organización. De este modo, desenmascarará la conspiración alienígena y ganará algún dinerillo.



VEHÍCULOS DEL FUTURO

A lo largo de la aventura, deberemos superar pruebas a bordo de un *Hovercraft* o una nave espacial, las cuales pueden ser mejoradas con la adquisición de determinadas perlas.



UNA PERIODISTA TODOTERRENO

Dispondremos del *Dai-Jo* (una vara muy poderosa) y un *Gyrodisc* para defendernos del enemigo. Además, **Jade** es una gran luchadora ya que posee conocimientos de *aikido*.



XIII

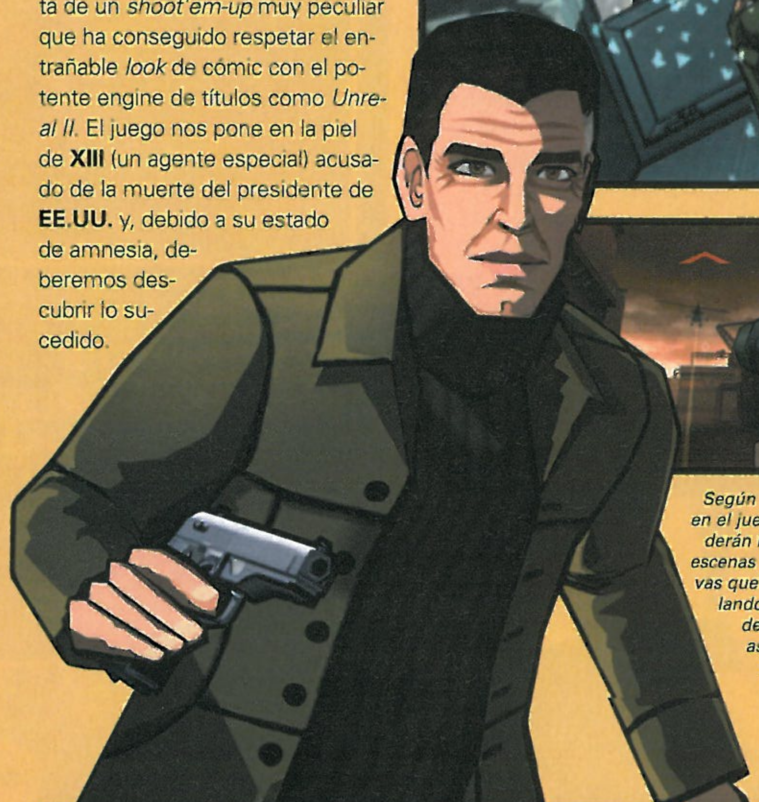
PS2 - GAMECUBE - XBOX

Ubi Soft adapta a los 128 *bits* las 5 primeras entregas de *XIII*, un cómic que nació en **Bélgica** a finales de los años 70. Se trata de un *shoot'em-up* muy peculiar que ha conseguido respetar el entrañable *look* de cómic con el potente engine de títulos como *Unreal II*. El juego nos pone en la piel de **XIII** (un agente especial) acusado de la muerte del presidente de **EE.UU.** y, debido a su estado de amnesia, deberemos descubrir lo sucedido.





Ubi Soft ha conseguido plasmar el espíritu de un cómic gracias a la utilización del cell-shading, a las onomatopeyas de los sonidos de disparos y al uso de «bocadillos» para seguir el diálogo de las voces en castellano de los personajes.





*Según avancemos en el juego se sucederán infinidad de escenas retrospectivas que irán desvelando la relación de **XIII** con el asesinato del presidente.*



APUNTA Y DISPARA



Tendrás a tu disposición un amplio arsenal de armas, desde ballestas silenciosas a rifles de francotirador. Además, podrás coger objetos y cuerpos de soldados rivales.

SOLO NO, EN COMPAÑÍA

XIII dispone de diversos modos multijugador, como los clásico *Deathmatch* o *Capture The Flag*, y el genial *Cover Me* en el que los jugadores deberán cooperar.





Descubre el mundo siempre en acción de
FORTUNA SPORTS & LIFE

Siempre en acción

FS

FORTUNA SPORTS & LIFE

Precio 2 €
Ceuta, Melilla y Canarias 2,15 €

Nº 5 · SEPTIEMBRE 2003

+ ocio
LA AGENDA MÁS COMPLETA
CON CINE, MÚSICA, ARTE, CONCIERTOS, LOCALES NOCTURNOS, LIBROS, TEATRO...

entrevista
JEWEL
LA RUBIA AMERICANA QUE ARRASA EN LAS LISTAS DE ÉXITOS

Maurizia Cacciatori
UN HURACÁN ITALIANO QUE JUEGA A VOLEY

cine
JESSICA ALBA
PETA WILSON
JENNIFER GARNER
LAS CHICAS MÁS GUERRERAS DE HOLLYWOOD

especial
FÚTBOL
TODO LO QUE SE VA A MOVER ESTE AÑO EN LA LIGA

viaje
AUSTRALIA
UN PAÍS PARA PERDERSE
lo cruzamos en solitario y con una bicicleta

fitness
GIMNASIOS
LOS MEJORES DE ESPAÑA
y los más novedosos en todo

deporte extremo
WAKEBOARD
SALTA CON TU TABLA
el esquí acuático que arrasa

YEAH YEAH YEAHS
UN GRUPO EXPLOSIVO DE NUEVA YORK QUE MEZCLA PUNK Y POP

BARCELONA
LA MEJOR OFERTA DE BARES MUSICALES PARA SALIR DE NOCHE

AMSTERDAM
UNA CIUDAD TOLERANTE PARA GENTE DIFERENTE

VIN DIESEL
DE GORILA DE DISCOTECA A ACTOR DE HOLLYWOOD

ITALIAN JOB
POLICÍAS Y LADRONES A TODA PASTILLA

¡YA A LA VENTA!
POR SÓLO 2 euros

CADA MES



Nueva, única y diferente









Una publicación mensual de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

R. DREAMER

BIENVENIDOS A ACTIVATE 2003

LA CIUDAD DE EDIMBURGO HA SIDO LA SEDE DE LA SEXTA EDICIÓN DEL ACTIVATE, EL EVENTO EN EL QUE LA COMPAÑÍA ACTIVISION PRESENTA ANUALMENTE SUS NUEVAS PRODUCCIONES

En la batalla de Hoth, Luke será capaz de inhabilitar los gigantescos AT-AT infiltrándose.

STAR WARS REBEL STRIKE: ROGUE SQUADRON III

GAMECUBE

Lucas Arts dejó patente el poder gráfico de **GameCube** con *Rogue Leader*. La compañía americana vuelve a la carga con un nuevo título sobre el universo *Star Wars*. En esta ocasión se ha dado vida a 13 misiones plenas de acción, en las que se recrean algunos de los momentos épicos de la trilogía cinematográfica. Desde combatir en un *X-Wing* a luchar en las planicies de *Hoth* y con unas transiciones que consiguen que la acción se suceda de forma fluida. Personajes como **Luke Skywalker** o **Han Solo**, entre otros, estarán a disposición del jugador en ***Rebel Strike: Rogue Squadron III***.

En un juego basado en la trilogía de Star Wars no podían faltar las persecuciones a bordo de naves: X-Wing, B-Wing, Y-Wing o el mismísimo Halcón Milenario.

Las 13 misiones de Rogue Squadron III transportarán al jugador a los capítulos más fascinantes de la trilogía.



MULTI-JUGADOR

Junto a los típicos modos para varios jugadores de este título, destaca un modo Cooperativo realmente original, ya que nos permitirá disfrutar de una versión de *Rogue Leader* pero ayudados por un amigo.



El castillo de Edimburgo estaba muy cerca del lugar de la presentación.



LO NUEVO

Spider-Man ya puede bajar al nivel de la calle para luchar contra el mal. También posee nuevos movimientos de ataque.



Entre las nuevas habilidades del hombre araña, además de correr por las paredes o poder sujetarse de dos telas para balancearse, ahora es capaz de lanzar hasta cuatro hilos para capturar a los malhechores.

SPIDER-MAN 2

PS2 - GAMECUBE - XBOX -GBA

Cuando aún falta poco menos de un año para el estreno de la secuela cinematográfica de *Spider-Man*, **Treyarch** ya ha anunciado la siguiente versión poligonal del superhéroe de **Marvel**. Básicamente, el grupo desarrollador se ha centrado en corregir los defectos que se le achacaron a la primera parte. El juego sigue el hilo argumental de la película, con la aparición estelar de jefes finales como **Octopus**, y por supuesto todo aderezado con espectaculares secuencias del filme.

TRUE CRIME

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Después de la repercusión obtenida por *GTA Vice City* muchos usuarios habían puesto sus ojos en *True Crime*. La verdad es que el estilo de juego es parecido, pero el título de **Activision** profundiza un poco más en ciertos aspectos y cuenta con un estilo muy característico que nada tiene que envidiar a *GTA*. La mezcla de conducción con la lucha mano a mano proporcionan una nueva experiencia, sobre todo teniendo en cuenta que el protagonista puede mejorar su estilo en las artes marciales, su puntería y otras habilidades a cambio de puntos. Una gran apuesta por la diversión.





ACCIÓN

Sin duda ésta es la premisa en la que **Luxoflux** ha puesto todo su esfuerzo. Persecuciones, disparos y artes marciales en cerca de 240 millas y 100 misiones.







TONY HAWK'S UNDERGROUND

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

La quinta edición de la franquicia *Tony Hawk* vuelve a sorprender con un motor suave y un aluvión de «trucos» para que sus más fieles seguidores continúen haciendo diabluras sobre sus tablas. Pero donde realmente ha sufrido una transformación el juego es en el nivel de personalización que tiene esta parte. Desde diseñar los circuitos, crear los personajes, hasta ponerles tu propia cara. Además, se han añadido por primera vez todo tipo de vehículos: coches, motos, bicis...

En esta nueva entrega de Tony Hawk será posible introducir nuestro rostro en el juego a través de Internet para utilizarlo en un personaje.



Entra en la Academia, y no estamos hablando de Operación Triunfo, sino de un lugar en el que puedes aprender todos los secretos para convertirte en un Jedi y utilizar los poderes de la Fuerza.

JEDI KNIGHTS
JEDI ACADEMY

XBOX

La serie *Jedi Knight* regresa con un nuevo capítulo. ¿A quién no le gustaría convertirse en un nuevo *Jedi* estudiando en la Academia de **Luke Skywalker**? Ahora puedes hacerlo seleccionando un personaje o creando uno totalmente nuevo desde el inicio, incluso puedes dar forma a tu propio sable láser y utilizar hasta 16 poderes de la Fuerza mientras avanzas por los niveles. Pero el juego también cuenta con divertidas modalidades para varios jugadores.







SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

PS2 - XBOX

Totally Games nos traslada hasta los confines de la Segunda Guerra Mundial en un espectacular título de acción. Formando parte de un escuadrón secreto nuestra misión consistirá en terminar con la fuerza aérea nazi. El juego se desarrolla con una perspectiva en primera y tercera persona durante los combates aéreos. Hay un total de 30 misiones distribuidas en 15 escenarios y más de 20 bombarderos y cazas auténticos de la Segunda Guerra Mundial.

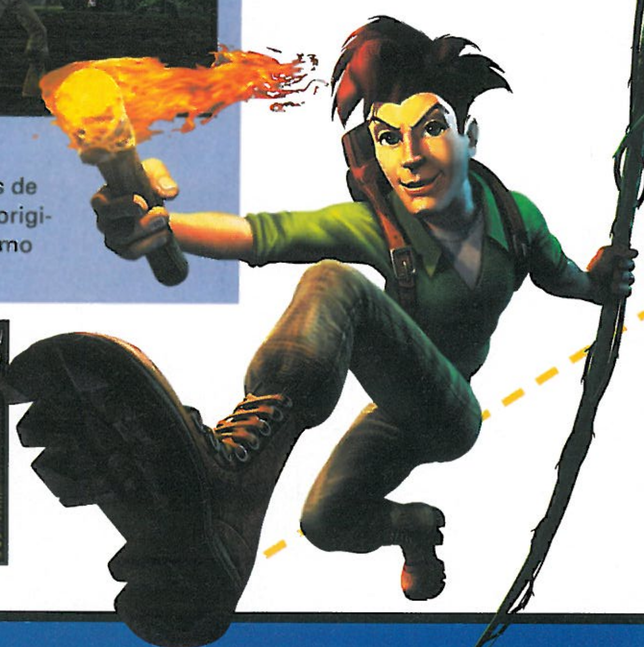
El juego tiene una opción de repetición para reproducir tranquilamente los últimos quince segundos de cada batalla aérea.



PITFALL HARRY

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Ya han pasado más de 20 años desde que **Harry** viera la luz por primera vez. Ahora, después de un intento fallido, el arqueólogo poligonal más viejo da el paso definitivo a las consolas de nueva generación. El juego aglutina elementos de plataformas, aventura y *beat'em-up* a lo largo de sus 40 niveles en los que siempre se puede encontrar alguna referencia al *Pitfall* clásico de **Atari 2600**; ya sean lianas, cocodrilos o huecos en el suelo.



UN CLÁSICO
En esta versión hay más de un guiño hacia el título original para **Atari 2600** como los cocodrilos.



SHREK 2: THE GAME

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Bajo la licencia de la segunda parte cinematográfica de *Shrek*, **Luxoflux** nos presenta un título en el que el protagonista, junto a 7 amigos, tendrán que vivir una extraordinaria aventura. El jugador controlará cuatro personajes, cada uno con habilidades únicas para resolver *puzzles*, combatir o realizar otras tareas.



THE MOVIES

PS2 - XBOX

Un soplo de aire fresco dentro de la simulación. El genio de **Peter Molineux** nos propone embarcarnos en la trepidante aventura del mundo del cine. Desde principios del siglo XX hasta contar con todas las ventajas de la técnica en el siglo XXI, manejando todos los aspectos del rodaje.



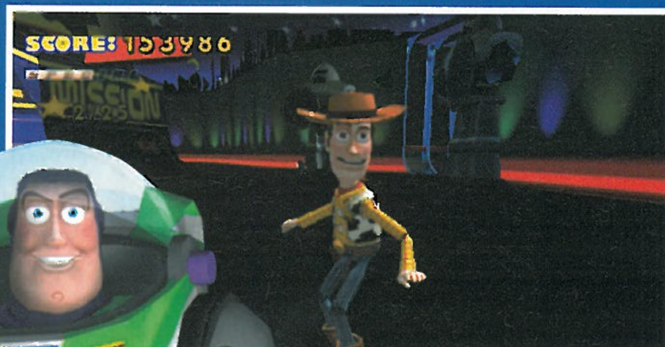


Peter Molineux fue el encargado de presentar a la prensa a su nuevo «retoño».

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

Los personajes más emblemáticos de las últimas producciones de **Disney** se suben a un monopatín. Y todo esto utilizando el mismo motor gráfico que *Tony Hawk*, aunque el control se ha simplificado algo para que los más pequeños también puedan disfrutar haciendo piruetas con **Tarzán**, **Timón** y **Pumba**, o los personajes de *Toy Story*. Diversión para los «peques» de la casa.







La versión del juego para Game Boy Advance la ha realizado el grupo desarrollador Vicarious Visions.

DANI3PO

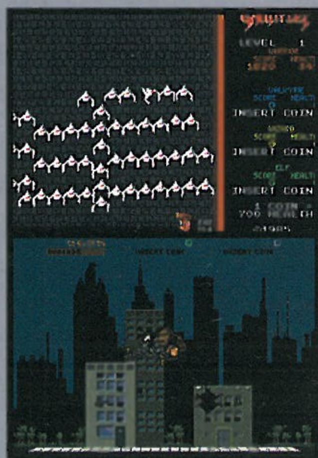
Midway Gamer's Day

En la ciudad de Las Vegas tuvo lugar un año más el Midway Gamer's Day, donde la compañía americana presentó todas sus novedades.

MIDWAY ARCADE TREASURES

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Revive el éxito de veinte máquinas recreativas clásicas reunidas en un solo DVD. Juegos como *SpyHunter, Defender II, Gauntlet, Joust, Paperboy, Rampage, Marble Madness, Robotron 2084*, o *Smash TV* vendrán acompañados de interesantes extras sobre su proceso de creación.

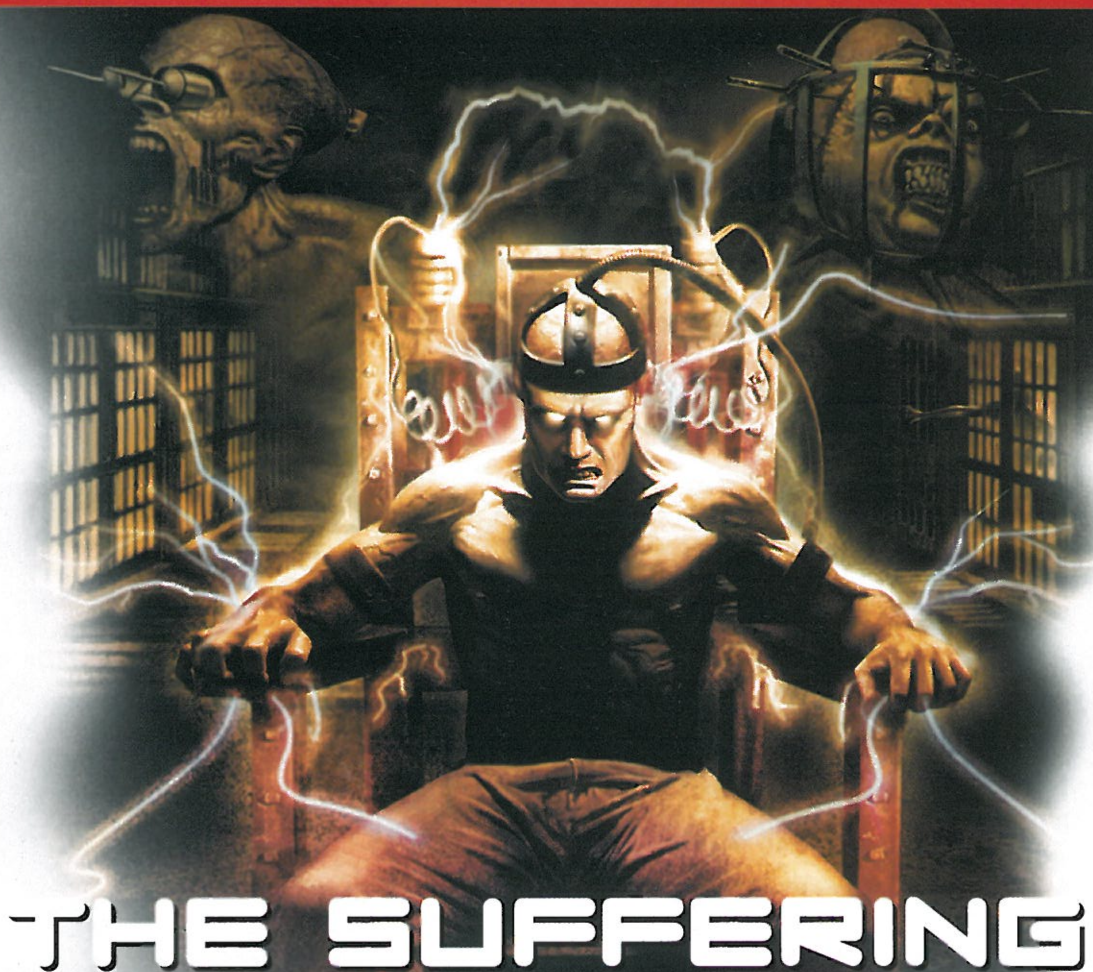


NARC

PS2 - XBOX - GAMECUBE

Dos policías contra el imperio de la droga en esta especie de *GTA* desarrollado por los creadores de *State Of Emergency*. Una aventura de desarrollo libre.





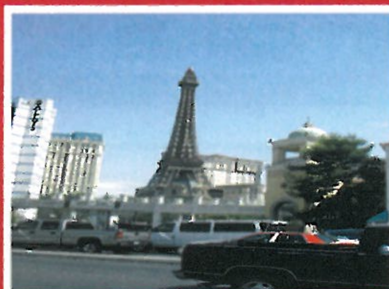
THE SUFFERING

PS2 - XBOX - GAMECUBE



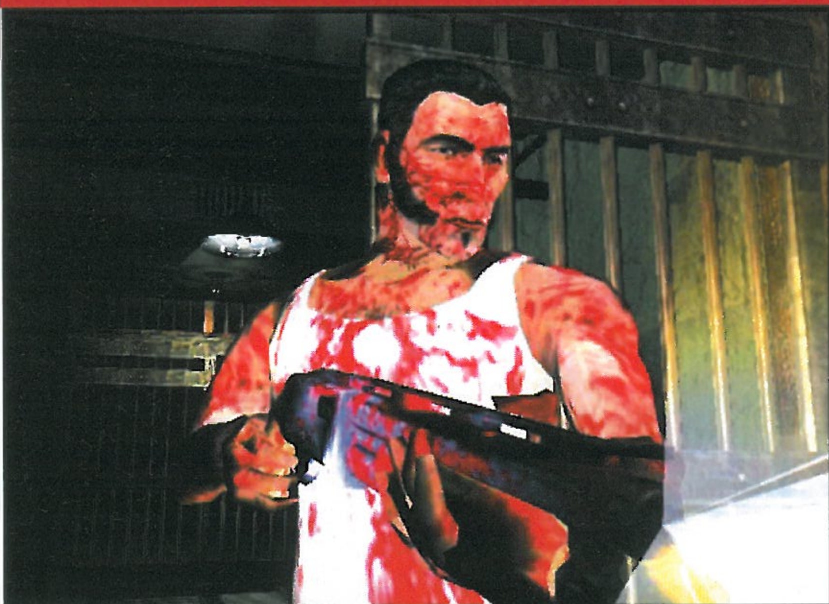
La apuesta más inquietante de **Midway** es este *Survival Horror* que puso a todos los asistentes los pelos de punta. El título arranca en el interior de una prisión de alta seguridad cuando se produce un corte en el suministro eléctrico. A partir de entonces comienza la pesadilla. Los espíritus de los reclusos que murieron horriblemente ejecutados en el lugar comienzan a aparecer en forma de horribles monstruos y nuestro protagonista, uno de los presos, debe luchar por su vida. Con una ambientación de lo más tétrica y una buena carga de gore y casquería

¡EXCLUSIVO!





Los responsables de Midway hicieron todo lo posible para que nuestra estancia en Las Vegas fuera lo más placentera posible. Damos fe de que lo consiguieron totalmente.





Nuestro protagonista no dudará en «mancharse las manos» a la hora de acabar con todos los enemigos.

VISIONES
El título estará lleno de todo tipo de apariciones paranormales extrañas

de todo tipo, ***The Suffering*** ofrece al jugador una experiencia al estilo de la saga *Silent Hill* de **Konami**, sólo que con mayor énfasis en la acción. El protagonista contará con un variado repertorio de armas para liquidar a los enemigos, además de la útil linterna. Por si fuera poco, cuando cumpla con los requisitos adecuados, se transformará en una criatura que arrasará con todo a su paso. El control se realiza como si de un *shooter* en primera persona se tratase (de hecho, podremos alternar entre la vista en tercera y primera persona). **Stan Winston**, creador de los engendros de *Depredador*, *Alien* y *Terminator* ha colaborado en el diseño de las criaturas que pululan por este interesante título.



ROADKILL

PS2 - XBOX - GAMECUBE

Ambientado en un futuro post-apocalíptico, ***Roadkill*** es un *arcade* en el que manejaremos uno de los muchos vehículos que el juego pone a nuestra disposición mientras cumplimos diferentes misiones en un mapeado muy abierto llamado *Hell Country* (el Condado del Infierno). Además de conducir, también deberemos disparar a lo largo de las treinta fases de que consta. Una especie de *Driver* pero con armas sobre ruedas.






NBA BALLERS

PS2 - XBOX - GAMECUBE

Si siempre soñaste con ser una estrella de la NBA, este título de **Midway Sports Asylum** te permitirá cumplir tu sueño. El juego cuenta con un buen número de estrellas del baloncesto de ayer y hoy, como **Kobe Bryant** o **Magic Johnson**, y se centra en la modalidad de partidos una contra uno. Podrás crear a tu jugador, elegir su ropa y su mansión, para que la experiencia sea lo más realista posible.



Los personajes han sido modelados con 5.000 polígonos.

¡EXCLUSIVO!

ESPIONAGE

PS2 - XBOX - GAMECUBE

El próximo año llegará una de las apuestas más fuertes de **Midway**. Se trata de un título de acción en tercera persona con dosis de estrategia táctica, en la línea de *Metal Gear Solid*. Los creadores han dado una nueva vuelta de tuerca al género al incluir todo tipo de poderes psíquicos que podrá utilizar el protagonista: será capaz de mover objetos a voluntad y utilizarlos contra los enemigos, manejará el fuego y podrá ver a distancia, así como «poseer» a los malos.

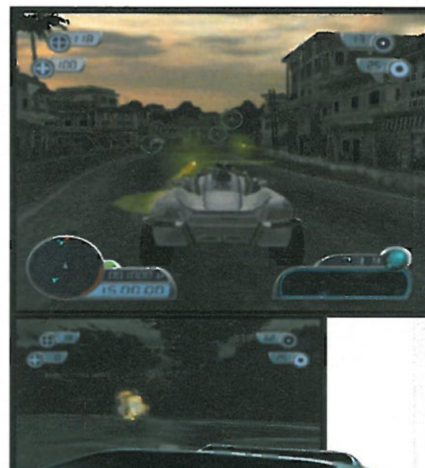


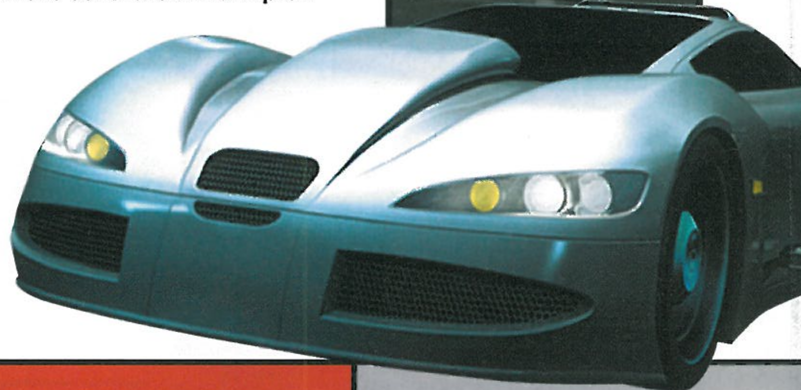
Aún habrá que esperar hasta el 2004 para comprobar si se cumplen las expectativas y Espionage se convierte en el juegazo que todos deseamos, dada su originalidad.

SPY HUNTER 2

PS2 - XBOX

Tras el éxito de la entrega anterior, que resucitaba un viejo clásico de las máquinas recreativas de los ochenta, vuelve el prototipo más veloz y armado hasta los dientes. Esta vez contará con más *gadgets*, muchas más armas, una sexy compañera de misiones y será capaz de transformarse en nuevos vehículos, como un todoterreno y un trineo para la nieve. Dieciséis niveles de conducción extrema y pura acción os esperan este próximo otoño de la mano del **G-8155 Interceptor**.





SUPER DUMO SUMOS

GAME BOY ADVANCE

Una de las series que cuentan con más seguidores en el canal infantil **Nickelodeon** ha sido trasladada a la portátil de **Nintendo** en una aventura de acción y plataformas que conserva todo el humor de la serie en la que se basa.



Una de las series más famosas de Nickelodeon tendrá su adaptación a Game Boy Advance.

MORTAL KOMBAT TOURNAMENT EDITION

GAME BOY ADVANCE

Tras la versión Advance de *MK Dead Alliance*, los programadores han utilizado el estupendo motor del juego para crear la versión definitiva. La mayor novedad consiste en la opción de juego para cuatro participantes a través del Cable *Link*. También se han incluido nuevos personajes de la saga y un modo en el que podremos ir desbloqueando extras (arenas, luchadores...) con las monedas que ganemos al vencer en los combates.





El plantel de luchadores irá aumentando a medida que vayamos avanzando en el juego. Nuevas incorporaciones y viejos conocidos se darán cita en él.

JUSTICE LEAGUE

GAME BOY ADVANCE

Otra serie de dibujos que da el salto a **GBA**. Esta vez estarán bajo nuestro control en un *arcade* de plataformas seis de los héroes más populares de los cómics de la **DC**, como *Batman* o *Super-Man*.



SUPERJUEGOS



CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 27,50 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 22,00 €

❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 27,50 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 45,00 € . Resto Países: 51,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular:

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

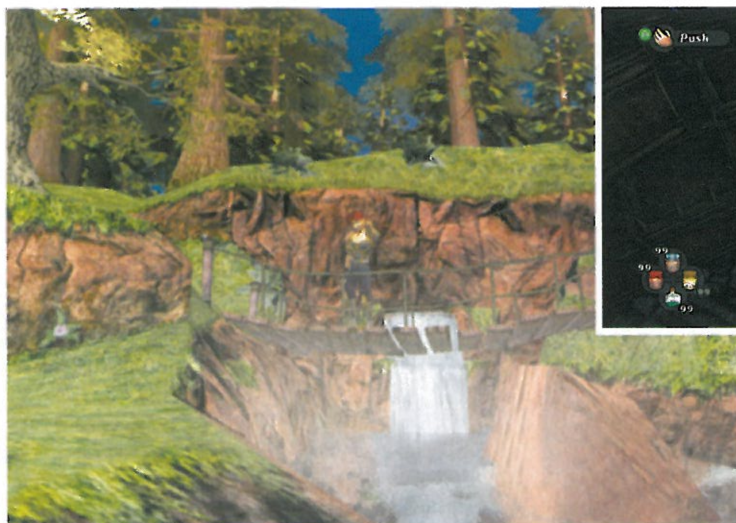
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

superjuego nuevo

Los cuatro protagonistas del juego se irán añadiendo al grupo según avancen los acontecimientos.







PUZZLES

Sudeki centrará su desarrollo no sólo en los combates. En determinados puntos los cuatro protagonistas deberán dividirse y colaborar en la resolución de rompecabezas.

Escenarios

El apacible pueblo de *Brightwater* es una de las mejores muestras del impresionante apartado gráfico que contiene ***Sudeki***.





Sudeki

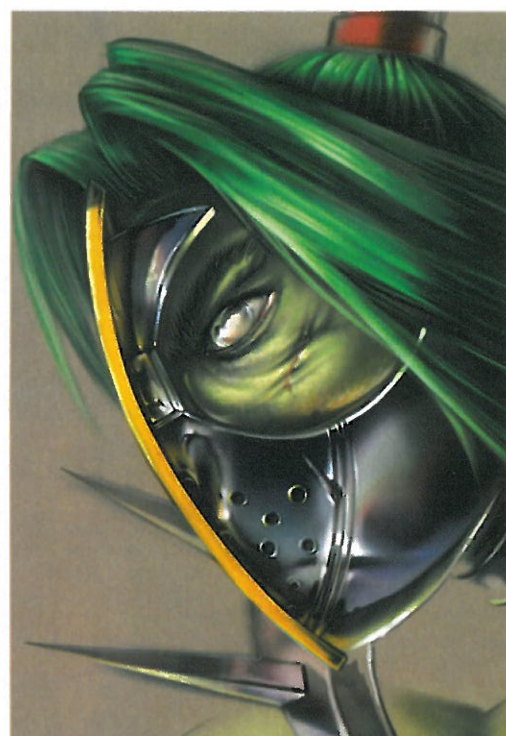
Se acerca el título que revolucionará el género de los Action RPG en Xbox.

Género > Action RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Climax País > Reino Unido

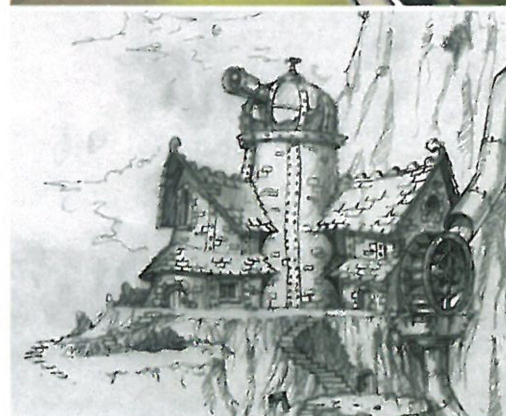
Desde que vimos las primeras imágenes en el pasado **X02** celebrado el año pasado en **Sevilla**, hemos estado muy atentos ante el progreso de uno de los títulos estrella de **Microsoft** y, sin duda, la gran esperanza para los amantes de los *RPG* que por el momento no han encontrado a su mejor aliada en la consola de la gran **X**. Ahora, un año después de aquel evento, estamos en disposición de confirmar que ***Sudeki*** se convertirá en todo un éxito, a pesar de que la fecha de lanzamiento se ha visto retrasada hasta la primavera de 2004 (en un principio estaba previsto para la próxima campaña navideña). Como ya sabréis, ***Sudeki*** es un *RPG* con batallas en tiempo real, gran contenido *arcade* y en el que tendremos la posibilidad de controlar a cuatro personajes en un mundo de espada y

//Sudeki muestra una perfección gráfica sin igual//

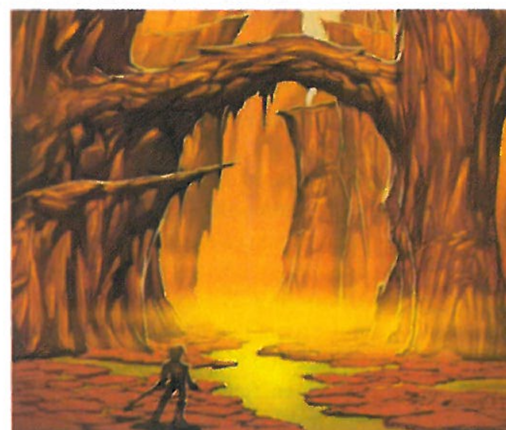
brujería. Podremos alternar el control a cualquiera de ellos cuando queramos y los combates se desarrollan con todo tipo de *combos*, magias, invocaciones y efectos a lo *The Matrix* (cuando pausamos el juego para entrar en el menú la acción se ralentiza). Pero sin duda lo más impresionante de ***Sudeki*** es el apartado gráfico. Inmensos y bellos escenarios se abrirán ante nuestros ojos como nunca antes en un juego de estas características. Y todo ello programado por un grupo europeo, aunque con un estilo que recuerda a los *animes* nipones.



Arte conceptual

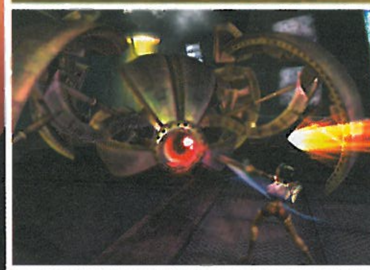


Cientos de horas de trabajo, así como otros tantos bocetos sobre papel fueron necesarios para crear el universo de ***Sudeki***. Los grafistas se inspiraron en todo tipo de mundos medievales y fantásticos para trasladar a la pantalla lo que tenían en mente. El diseño de los personajes ha sido muy cuidado, se crearon varias versiones de cada uno de ellos.









Climax

Los estudios de esta prolífica compañía en la bella localidad costera de **Solent**, al sur de **Inglaterra**, han acogido al grupo de desarrolladores de ***Sudeki***. Les hicimos una visita para conocer su trabajo.





Una gran historia

En 1989 apareció el primer título de esta serie y desde entonces siempre ha estado presente con diferentes nombres (*Final Fantasy Legends*, *Romancing SaGa*, *SaGa Frontier*) y en diferentes formatos (**Game Boy**, **SNES**, **PlayStation**), hasta un total de nueve títulos completamente diferentes entre sí.

Al igual que en Final Fantasy, los protagonistas serán capaces de invocar poderosas criaturas que les ayuden.

Al comenzar el juego podremos elegir entre siete personajes completamente distintos para vivir nuestra aventura.

INTRO
La secuencia de introducción es una pequeña joya de arte digital gracias a la combinación de las dos y las tres dimensiones.

Unlimited Saga





Y como extra...

Desde el menú principal del juego podremos acceder a un vídeo que nos muestra las excelencias del siguiente título de **Square Enix** que verá la luz en **Europa** de mano de **Electronic Arts** (aunque parece que habrá que esperar hasta el próximo año): *Final Fantasy X-2*. **Yuna** y sus amigas vuelven con más aventura, menos ropa y la misma elegancia innata.



Vuelve el hermano «pobre» de Final Fantasy

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Square Enix País > Japón

Y es que parece que lo hacen a propósito. Cuanto más accesible se hace la saga *Final Fantasy* para el gran público, más se aparta de los cánones actuales de la «otra» serie de **Square**. Para los que no conozcan estos juegos (ya que tan sólo las entregas de **Game Boy** aparecieron en **España**), se trata de un juego de rol por turnos, aunque con muchas peculiaridades. Para comenzar, uno de los rasgos distintivos de la saga es que desde el principio de la partida podremos elegir entre varios personajes, lo que nos permite vivir la aventura desde múltiples puntos de vista diferentes. Los combates, eje central de cualquier *RPG*, han ido evolucionando con cada entrega en la que nos ocupa, se ha optado por un complejo sistema basado en turnos y la aparición de una especie de ruleta (algo semejante a lo que vimos en *Shadow Hearts*) para determinar el resultado de nuestros ataques. Contaremos con un amplio repertorio de los mismos, y la clave para la victoria consiste en elaborar *combos*. Tanto los menús como el desarrollo de la aventura son bastante originales (como si de un juego de tablero se tratase) y los escenarios son bellas pantallas estáticas en dos dimensiones. Al comienzo asusta, pero ya se sabe que con la práctica... DANI3PO

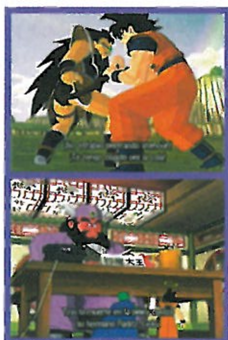
//Un RPG muy complejo, con multitud de posibilidades//



Dragon Ball Z Budokai



Es como ver la serie de TV



Budokai está sembrado de *intros*, realizadas a partir del motor gráfico del juego, que reproducen con fidelidad las mismas secuencias que la serie de *anime* y el manga original. La versión **GC** goza además de una mayor calidad gráfica.



Los menús del juego están decorados con ilustraciones procedentes del manga original de ***Akira Toriyama.***





23 LUCHADORES
A medida que vayas avanzando en el modo Historia, podrás ir accediendo a más y más personajes del manga original, incluyendo a **Mr. Satán**, **Freezer** y su cuadrilla...

El mejor juego de DBZ de la historia, por fin en GC

Género > Beat'em-up Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Bandai/Dimps País > Japón

Con más de 3 millones y medio de unidades de la versión **PS2** vendidas en todo el mundo, era lógico esperar que **Atari** diera el paso de adaptar a **GC** el mejor juego de *Dragon Ball* de la historia. La superior potencia gráfica de la máquina de **Nintendo** se traduce en unos gráficos más suavizados y con menos distorsiones que el original de **PS2**, que ya era de por sí un verdadero festín para la vista. ***Budokai*** reproduce con absoluta fidelidad todo lo acontecido en el manga y la serie de *anime* de *Dragon Ball* desde la llegada de **Raditz** hasta la muerte de **Cell**. Espectaculares secuencias realizadas a partir del propio motor gráfico del juego irán intercalándose entre combate y combate, para ambientar la acción como si de la serie de TV se tratase. Como en los anteriores *beat'em-up* basados en *DBZ*, los 23 personajes que componen el reparto de luchadores de ***Budokai*** pueden volar, encadenar demoledores *combos* y realizar todas sus llaves características.Aunque el peculiar diseño de los botones del *pad* de **GC** es un *handicap* a superar, la posibilidad de participar en el mítico Gran Torneo de las Artes Marciales (en el mismo dojo creado por **Akira Toriyama** para el manga original) justifica las horas de entrenamiento y algún que otro callo en el dedo. Aunque llega con una década de retraso (el fenómeno *Dragon Ball* hace mucho que se extinguió en **España**), la calidad gráfica y la absoluta fidelidad al manga de **Toriyama** que muestra ***Budokai*** puede que logre revivir en más de un usuario la fiebre por **Son Goku** y Cía. Así sucedió hace un año en **PlayStation 2**. Y por cierto, esto no ha hecho más que empezar: **Atari** y **Bandai** ultiman ya una secuela, aún más espectacular, si eso es posible. **NEMESIS**

¡SÚPER ZOOM!
Al ralentizar el juego y golpear a los enemigos, la cámara se acercará a la acción.

Jefes

Al final de cada una de las fases tendremos que vernos las caras con unos jefes finales cuyas rutinas de ataque deberemos aprender a la perfección.

Poderes

Una vez convertidos en **Viewtiful Joe**, pulsando L, podremos ralentizar el tiempo, pero de una manera muy especial: haremos vulnerables determinados elementos.

Viewtiful Joe

Para poder ejecutar golpes especiales (y transformarnos en Viewtiful), Joe tendrá que recoger iconos en forma de V.

El aspecto de todos y cada uno de los elementos de Viewtiful Joe ha sido muy cuidado.

El superhéroe más espectacular de Capcom

Género > Arcade/Beat'em-up Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

El anuncio, hace unos meses, del más que esperado *Resident Evil 4* (exclusivo para **GameCube**) trajo consigo alguna que otra sorpresa como el peculiar *P.N.03* (del que os ofrecemos *review* este número) y este ***Viewtiful Joe***, cuyo desarrollo resulta incluso más original que su propio nombre muestra. **Capcom** ha mezclado una estética de auténtico manga (con el famoso efecto *cell-shading* incluido), diversos elementos propios del género de la lucha 2D y un desarrollo simple que recuerda a los mejores *arcades* producidos por la compañía japonesa. Básicamente, ***Viewtiful Joe*** es un *arcade* de desarrollo bidimensional con un vistoso *engine* 3D, en el que tendremos que avanzar golpeando con puños y patadas a todos los enemigos que se nos pongan por delante. Sin duda, la nota original la pone la posibilidad de convertirnos en un superhéroe (tras el primer Tutorial) y de ralentizar el tiempo a nuestra voluntad, a costa de una barra de energía que estaremos rellenando continuamente con *items* con forma de letra V que los enemigos dejan tras su paso. Ralentizar el tiempo no es tan sólo una cuestión estética, ya que nos permitirá atacar y esquivar numerosos elementos que de otro modo serían insalvables. Así, podremos golpear enemigos que giran a toda velocidad, esquivar (muy elegantemente) proyectiles lanzados con armas de fuego e incluso golpear y destruir elementos y obstáculos del escenario (como hachas que caen a toda velocidad) que de otro modo sería mucho más complicado de sortear. **DOC**

Los poderes de Joe a veces rayan en lo absurdo.

Robin Hood: Defender Of The Crown

Cuando participes en una de las justas, si eres lo suficientemente hábil como para salir vencedor, podrás obtener fama o territorios de los caballeros que hayas vencido.





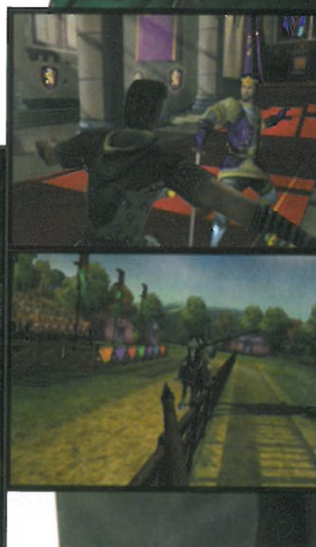
BATALLAS
Tendrán lugar en este tablero, donde tendremos que utilizar con inteligencia nuestras fuerzas para derrotar al enemigo.



ASEDIOS
Cuando sitiemos una ciudad podremos usar catapultas para derrumbar sus muros y así facilitar el acceso a nuestras tropas.

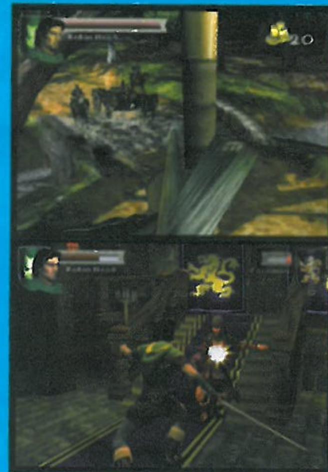
//Robin Hood se lanza a la conquista de Inglaterra//





Emboscadas

Para recaudar dinero, **Robin Hood** puede asaltar a sus enemigos en el bosque utilizando un arco para apoderarse del oro, o infiltrarse en el castillo para robar sus tesoros. Una vez pasada la primera fase del juego también podrá disputar torneos.



El clásico de Amiga, Atari ST y PC para PS2

Género > **Estrategia/Acción** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Capcom** Programador > **Cinemaware** País > **R. Unido**

Cinemaware es una de esas compañías que no se prodigan mucho pero, cuando lo hace, deja huella. Así sucedió con su título más conocido, *Defender Of The Crown* para **Amiga**, **ST** y **PC**. El juego supuso todo un éxito pasando por diferentes formatos, pero hasta la fecha había quedado relegado al baúl de los recuerdos de los jugones más veteranos. Pero ahora, la compañía americana vuelve a reeditar su producto más emblemático para **PS2** y próximamente para **Xbox**, bajo el nombre de ***Robin Hood: Defender Of The Crown***. El juego mantiene la misma estructura que su antecesor, sólo que su protagonista es el Rey de los ladrones de **Sherwood**. Su aventura comienza con un nivel de iniciación en el que el jugador tendrá que luchar contra el *Sheriff* de **Nottingham** reclutando tropas y adquiriendo dinero para conquistar el castillo. Una vez conseguido este objetivo, **Robin Hood** podrá lanzarse a la conquista de **Inglaterra** para terminar con la tiranía del Príncipe **John**. A su lado tendrá a la bella **Marian**, el valiente **Little John** y otros personajes históricos que le ayudarán en esta increíble aventura, mezcla de estrategia y acción ya sea disputando batallas, participando en una justa medieval o infiltrándose con sigilo en fortalezas enemigas para robar sus tesoros. **R. DREAMER**

//Las bandas callejeras protagonizan un fútbol sin reglas//

Equipos

A diferencia de lo que ocurre en *NBA Jam*, los equipos incluidos son totalmente ficticios. Cada uno de ellos representa a una tribu urbana, lo que hace que aparezcan desde *rappers* a *punks*, pasando por lo más «distinguido» de cada barrio.



Urban Freestyle Soccer

En medio del terreno de juego pueden aparecer diferentes objetos interactivos como bidones, papeleras o cajas.



El lenguaje de las bandas callejeras llega al fútbol

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Silicom Dreams País > Reino Unido

En el mundo del baloncesto existen títulos competitivos tanto dentro de la simulación como de la concepción más *arcade*. Sin embargo, en el fútbol no existe un programa *arcade* que sirva de referencia. **Acclaim** se introduce en este género y lleva al mundo del fútbol elementos de su clásico *NBA Jam*. De tal modo que el nuevo programa traslada los partidos a escenarios urbanos en los que las diferentes bandas callejeras compiten en multitud de competiciones. Además, **Silicom Dreams**, ha buscado dar un toque realista a los comentarios y gritos de los diferentes jugadores, por lo que ha contado con miembros de diferentes revistas del sector para recoger las amenazas, tacos y otras frases malsonantes que se suceden a lo largo y ancho del juego. Los escenarios también son urbanos, rodeando los terrenos de juego de vallas y paredes que, al impedir que el balón salga fuera del terreno de juego, aumentan el ritmodel partido. ***Urban Freestyle Soccer*** permite golpear de forma impune a los rivales, haciendo algunas entradas realmente espeluznantes. Las filigranas y los controles son propios de malabaristas, ofreciendo remates realmente espectaculares. En definitiva, la esencia del juego es un fútbol sin complicaciones en el que todo vale, y en el que el doblaje no es apto para menores. CHIP&CE



Dos de los ilustres colaboradores de esta redacción, Jorge Martínez y Jasón García, dan realismo al florido lenguaje de uno de los equipos callejeros denominado BMX Crew.

Dino Crisis 3

Si ya la secuencia introductoria resulta espectacular, sobre todo la aparición del T-Rex, las escenas que nos han preparado a lo largo del juego tampoco le van a la zaga en calidad y contenido.

«Dinos» espaciales

Los protagonistas de ***Dino Crisis 3*** se enfrentan a un enemigo que jamás ha conocido el hombre. Una raza de dinosaurios que han evolucionado hasta convertirse en enemigos letales. Tyranosaurus Rex, Velociraptores y otros mutantes espaciales habitan una enorme nave espacial que ha permanecido desaparecida durante 300 años.

Tercera entrega de la saga, exclusiva para Xbox

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

Tras su discreto paso por **PS2** la saga *Dino Crisis* desembarca en **Xbox** con su tercer capítulo. La espera ha sido larga pero ha merecido la pena. Los dinosaurios mutantes de la nave *Ozymandius* nos ofrecen un nuevo concepto en lo que a su diseño se refiere. Su aspecto es mucho más terrorífico que en las anteriores entregas e incluso que en la saga cinematográfica *Parque Jurásico*. Pero no sólo su aspecto resulta más amenazador, su comportamiento nos deja ver también una Inteligencia Artificial maléfica. Quizá los escenarios de ***Dino Crisis 3***, al transcurrir en el interior de una gigantesca nave espacial, resulten un tanto claustrofóbicos. Aunque esto se traduce en que se han recreado con gran profusión de detalles. La verdad es que a primera vista se trata de un título bastante aparente. Pero, ¿qué sucede con la jugabilidad? Básicamente se nutre del mismo patrón utilizado en las dos ediciones anteriores, haciendo un mayor énfasis en la acción. El tipo de control de los personajes, equipados con un *Jet Pack* que les permite sobrevolar su entorno y disparar a sus enemigos desde el aire, así lo atestigua. Tanto **Patrick** como **Sonya** disponen de un completo arsenal de armas futuristas así como de WASP, pequeñas unidades robóticas que se lanzarán al ataque indiscriminado de dinosaurios. Estos últimos pueden combinarse con un ataque normal para obtener resultados devastadores. Pero los creadores del juego no han olvidado darle cierto toque de aventura añadiendo *puzzles* y elementos de exploración. **R. DREAMER**

//La entrega más movida de Dino Crisis//

ENEMIGOS
Del más allá y del más acá. Como véis, el rigor histórico no es su fuerte.

Arquitectura

Uno de los mayores logros del Imperio Romano fue la perfección de todas sus construcciones. En ***Gladius*** se encuentran reflejadas con espectacularidad.

Los dos protagonistas verán cómo sus caminos se cruzan en el desarrollo del juego.

//Las batallas de Gladius se desarrollan como en un RPG por turnos//

La Inteligencia Artificial de la consola controlará a los enemigos en las batallas por turnos de Gladius.



INVOCACIONES
Los personajes podrán llamar a sus dioses favoritos, dependiendo de sus creencias, para que les ayuden en combate.



LIGAS
Tendremos que ir ganando encuentros en las ligas menores para adquirir dinero y experiencia, y así subir en el escalafón.

Gladius

Los que van a morir te saludan

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Lucas Arts País > Estados Unidos

Vuelve la fiebre del «Peplum». Falditas cortas plisadas, espadas relucientes y **Víctor Mature** repartiendo a diestro y siniestro. Para celebrarlo, **Lucas Arts** ha desarrollado un título que verá la luz en las tres grandes consolas del mercado simultáneamente. Dos protagonistas diferentes, **Ursula** y **Valens**, comenzarán combatiendo por su vida en pequeños coliseos «de tercera», donde irán puliendo sus habilidades para poder acceder a la capital de «Imperial» (que parece a todas luces el Imperio Romano, pero no es). Por el camino podrás reclutar a más gladiadores de distinto pelaje según tus fondos e irán aprendiendo nuevas técnicas, *combos* y magias, incluso invocaciones divinas. Lo más sorprendente es el estilo elegido por los programadores de **Lucas Arts** para recrear esta épica historia. En lugar de un *arcade* de acción, que sería lo lógico, han optado por un *RPG* en el que las batallas por turnos muy al estilo de *Final Fantasy Tactics* o *Vandal Hearts* toman el protagonismo. Desplegaremos a nuestras unidades por el campo de batalla y después les daremos las órdenes pertinentes a través de diferentes menús. Sin duda, todo un soplo de aire fresco. **DANI3PO**



Las intrigas palaciegas y las traiciones por el poder serán dos de las constantes en el argumento de Gladius. En la época romana los estadistas lo tenían crudo en cuanto llegaban al poder.

GAME BOY ADVANCE

Golden Sun: The Lost Age

Género > RPG Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Camelot País > Japón







En The Lost Age los retos serán más complejos.



Los textos estarán traducidos en perfecto castellano y los combates serán aún más espectaculares que en la primera parte.

Una leyenda que no sucumbió. Sus héroes no consiguieron evitar la liberación de la alquimia sobre el mundo terrenal y muchos usuarios quedaron algo decepcionados al ver que no había desenlace alguno en el desarrollo de *Golden Sun*. La continuación, o más bien la prolongación, comienza justo donde terminó la primera parte tras la terrible batalla en lo alto del faro Venus. De tal modo que en ***The Lost Age*** no se encontrarán demasiadas novedades en cuanto a contenido se refiere (argumento, sistema de combates e incluso gráficos), aunque sigue igual de bien hecho; la trama tiene infinidad de giros y sorpresas, al grupo de guerreros se unirán genuinos «adeptos» y por supuesto tendrás que dominar el poder *Djinn* en batalla para resolver los complejos enigmas y cambiar las habilidades de tus personajes. Además, ofrece más de 40 horas de juego para demostrar que sigue siendo uno de los títulos más bellos de **GBA** gracias a los preciosistas entornos del nuevo continente y a sus espectaculares combates por turnos. ANNA

¡Sorpresas!

The Lost Age incluye la opción de transferir datos de la primera entrega para desbloquear secretos y la posibilidad de combates multijugador conectando dos **GBA**.



GAME BOY ADVANCE

Kirby: Nightmare in Dream Land

Género > Plataformas Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > HAL Laboratories Inc. País > Japón

Más parecida a las versiones de **SNES** y **N64** que a las de **Game Boy**, la primera aventura de **Kirby** en la portátil de 32 *bits* de **Nintendo** ha rescatado lo mejor de la saga. Pues además de poder engullir a sus rivales y lanzarlos contra los demás, hincharse para poder volar y montarse sobre otros seres, esta edición ha añadido las habilidades del *Kirby* de consolas domésticas como adquirir los poderes de sus enemigos. De este modo, nuestra rechoncha y rosada mascota podrá escupir fuego, hielo, espadas… para defenderse de las criaturas que le atacan. Además, y para más diversión si cabe, se han incluido minijuegos multijugador en los que hasta cuatro usuarios podrán participar a través del *Link Cable* y con la utilización de un solo cartucho. Sin duda, ***Nightmare In Dream Land***, será una de esas joyas 2D que hacen resurgir el género de las plataformas. Jugabilidad precisa, movimientos perfectos y gráficos coloristas. ANNA

Multijugador

Hasta cuatro usuarios podrán participar en divertidas pruebas multijugador e incluso colaborar en la aventura principal si cada uno de los jugadores posee un cartucho del juego. Sin embargo, en los minijuegos sólo se necesitará un cartucho.







A lo largo de la aventura Kirby podrá utilizar un total de 20 poderes.



Al completar un nivel accederás a la Habitación del Jefe. Acaba con él.



superjuegos nuevo

Xbox PS2 PLAYSTATION 2 / XBOX

Gladiator: Sword Of Vengeance

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim País > Reino Unido

En el año 106 después de Cristo, el Imperio Romano atraviesa una grave crisis. Tras la muerte del emperador **Trajano**, amado por el pueblo, un nuevo líder (déspota y cruel) ha subido al trono. La nación más fuerte que la historia ha conocido se encuentra postrada de rodillas a causa de las derrotas de su ejército, el hambre, las enfermedades y las plagas. La capital se ha convertido en el patio de juegos privado del emperador, donde multitud de gladiadores pelean a muerte por su vida. En este trabajado entorno se sitúa la penúltima producción de **Acclaim**. Las películas clásicas del género, como *Ben Hur*, *Espartaco* o la más reciente *Gladiator* han servido de fuente de inspiración para este *arcade* en el que manejamos a uno de estos gladiadores mientras intenta devolver la gloria a **Roma**. Multitud de armas diferentes, enemigos mitológicos y movimientos de *Finish Him!* completan un juego que verá la luz este próximo Otoño en **Europa**. DANI3PO

En los combates podremos hacer uso de multitud de armas y combos diferentes, así como armaduras personalizadas.







Xbox PS2 PLAYSTATION 2 / XBOX

XGRA

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Cheltenham St. País > U.K.

Los creadores de la saga de conducción más rabiosamente rápida de la historia de los videojuegos vuelven a la carga con la entrega más equilibrada y jugable de todas. La gente de **Studios Cheltenham** ha sacrificado velocidad en favor de jugabilidad, dotando a las futuristas motocicletas que protagonizan el juego de un control más preciso y nuevas armas que decidirán muchas de las carreras. El desarrollo del juego también ha evolucionado, gracias a la incorporación de diferentes equipos, con los que podremos firmar un contrato tras los circuitos de prueba, que nos impondrán diferentes objetivos en cada una de las carreras. Algunos de estos objetivos consistirán en destruir una determinada valla publicitaria del circuito, eliminar a un oponente específico, etc. DOC



Al fin, Studios Cheltenham, ha reducido la vertiginosa velocidad de las motos en favor de la jugabilidad.



Kya busca a su hermano en un mundo desconocido donde, con la ayuda de un boomerang y sus nociones de artes marciales, deberá hacer frente a los Wolfens.

Kya deberá aprender a controlar la fuerza del viento para volar por las tierras del mundo en el que se encuentra. Los Nativ serán quien la enseñen este poder.

Kya: Dark Lineage

La fuerza del viento te atrapará

Género > **Plataformas 3D** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Atari** Programador > **Eden Studios** País > **Francia**

Cada vez resulta más difícil especificar el género de ciertos títulos que basan su originalidad en aunar diferentes estilos de juego, como son los minijuegos, las plataformas, la acción e incluso la conducción. Este es el caso de ***Kya Dark Lineage*** que, aunque aún quedan más de 3 meses para su llegada a **España**, se puede apreciar por la *beta* facilitada por **Atari** que se tratará de un gran competidor para licencias de la talla de *Jak & Daxter* y *Ratchet & Clank*. A diferencia de estos dos títulos, la protagonista (**Kya**) no está inspirada en seres de otros mundos, sino en una muchacha actual de unos 16 años. Este aspecto, aunque parece a priori insignificante, hará que la aventura en la que se embarca sea más cercana y «humana» a los usuarios de **PS2**. Así, las armas empleadas para defenderse no son de última tecnología, si no un *boomerang*, sus conocimientos de lucha y unos poderes (como controlar las corrientes de aire para poder volar) que aprenderá a lo largo de su travesía. Quizá por estos detalles pueda parecer que se trata de un juego destinado a un público más infantil, pero nada del otro mundo. ***Kya Dark Lineage*** posee un absorbente argumento y una jugabilidad que seguro atraerá a todos los *fans* de los plataformas de «última generación». ➾ **ANNA**



superNuevo

Multijugador

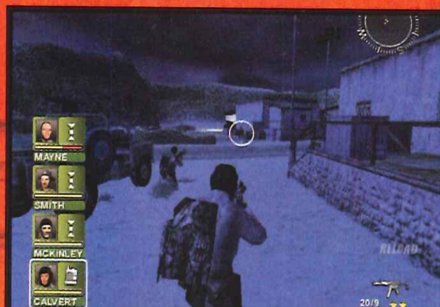
Una interesante opcion de ***CDS II*** es la posibilidad de disfrutar con amigos de un modo Cooperativo. Un total de 4 jugadores (**Xbox**) y 2 (**PS2**) podrán dividir sus fuerzas en un entorno a pantalla partida, para lograr vencer a las fuerzas iraquíes en la Guerra del Golfo.



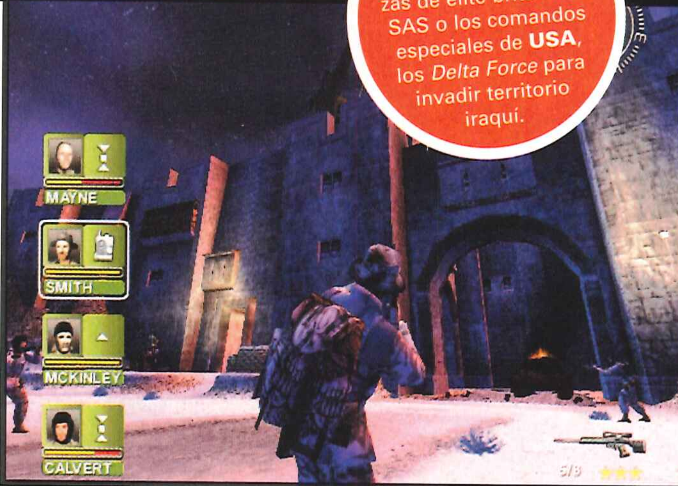
Conflict Desert Storm II



El pelotón norteamericano durante una de las 10 misiones que comprende esta segunda parte.







LOS DELTA FORCE

Elige entre las fuerzas de elite británicas, SAS o los comandos especiales de **USA**, los *Delta Force* para invadir territorio iraquí.



BRADLEY
Líder de pelotón y buen tirador. Será el encargado de mantenerlos unidos.



CONNORS
El experto del grupo en armas pesadas, como la ametralladora M60.



FOLEY
Un francontirador de experiencia contrastada, salvaguarda del equipo.



JONES
Su fuerte son los explosivos, abrirá camino para sus compañeros.

El asalto definitivo a Bagdad de la mano de SCI

Género > Estrategia/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > SCI Programador > Pivotal Games País > Reino Unido

Dentro de un género que hasta hace muy poco ha sido territorio exclusivo para usuarios de **PC**, ***Conflict Desert Storm II*** se muestra como una atractiva opción para los amantes de lo bélico. Asentado sobre las mismas bases que su predecesor, ***CDS II*** nos pone al mando de un pelotón de cuatro hombres durante la Guerra del Golfo, sólo que en esta ocasión la posición estará 300 Km. por detrás de las fuerzas enemigas. El juego está dividido en 10 misiones, en las que será necesario exprimir al máximo las cualidades de cada uno de los integrantes de nuestro pelotón; el francotirador para eliminar iraquíes a distancia, el experto en explosivos para abrir camino cuando esté bloqueado, el experto en armas pesadas para los momentos cruciales de la batalla y, por supuesto, el líder del grupo que tendrá como principal misión mantenerlos unidos y conducirles hacia la victoria. Ambas versiones del juego, para **Xbox** y **PS2** han sufrido notables mejoras, sobre todo en lo que a Inteligencia Artificial se refiere. El apartado gráfico también se ha visto involucrado, con una mayor variedad en el diseño de enemigos en lugar de utilizar un único patrón. De cualquier modo, las dos entregas son prácticamente idénticas, a excepción del modo Cooperativo multijugador, (que cuenta con cuatro jugadores en **Xbox** y dos para **PS2**) y de unos gráficos más vistosos para la consola de **Microsoft**. Si quieres pasar un buen rato, ***CDS II*** resulta bastante divertido. **R. DREAMER**



Utilizar técnicas de infiltración tiene recompensa.



Un circuito original llamado Surfer's Paradise y dos inspirados en Tokio y Mónaco sirven de escenario.

Modos Extra



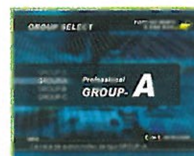
Line to Line y *Duel* son dos modos extra que incluye el modo principal. El primero consiste en recoger unos círculos brillantes por un circuito para sumar puntos. En el segundo habrá que enfrentarse a otros coches y, si logramos vencer en tres carreras, el premio será el vehículo rival.



TIENDA DE RECAMBIOS
Podremos mejorar las prestaciones del coche en la *Parts Shop.*



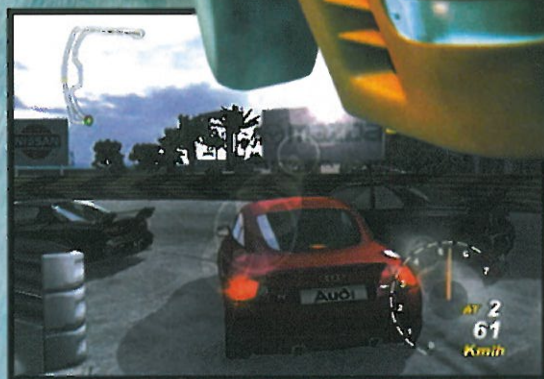
COMPRA TU COCHE
Varios modelos de diez fabricantes diferentes podremos adquirir en la *Car Shop.*



GRUPOS
Según la potencia de nuestro vehículo, competiremos en diferentes categorías.



El humo de las frenadas está muy bien representado.



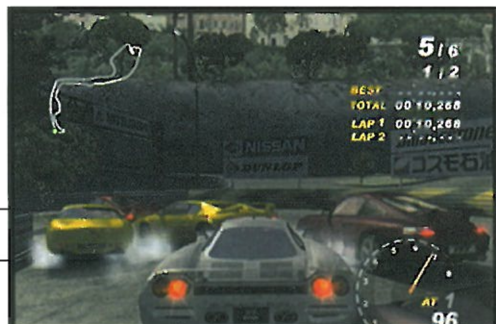
Las carreras no se pueden ganar en las rectas, se ganan apurando al máximo las frenadas en las curvas cerradas.

Group S Challenge

Disputadas carreras urbanas con coches reales

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Estados Unidos

Explicar de qué va ***Group S Challenge*** es muy sencillo. Es un *Project Gotham*, ni más ni menos. Al igual que el éxito de **Bizarre**, estamos ante una suculenta colección de coches reales que deberemos ir consiguiendo mediante los puntos que se nos darán con las victorias. Eso sí, mientras en *PG* los coches se nos daban «automáticamente», aquí seremos nosotros los que elijamos qué vehículo queremos tener para disputar el siguiente campeonato. A nivel gráfico, y aunque aún estamos ante una *beta* mejorable, parece que ***Group S Challenge*** va a quedar un poco lejos de la calidad de *Project Gotham*, pero sus variados modos de juego (en especial el *Duel*), hará que sea el típico juego que necesitará muchas horas hasta conseguir todos los vehículos disponibles de los diez fabricantes japoneses, europeos y americanos incorporados. Es más *arcade* que simulador, y casi todas las carreras se resolverán en las curvas, apoyándonos contra los quitamiedos para adelantar a los rivales. La dificultad está muy ajustada, tiene escenarios vistosos y será una dignísima alternativa a *Project Gotham* para los amantes del género. **THE SCOPE**



//Coches de calle y auténticos deportivos//

SOUL CALIBUR 2

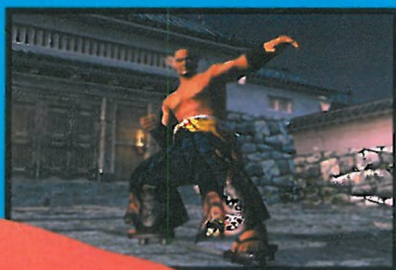
Namco pone de manifiesto, una vez más, que no hay ni una sola compañía, ni un solo juego capaz de rivalizar con su habilidad para representar la lucha en 3D.



Si somos capaces de descubrirlos en el modo Maestro de Armas, podremos hacer uso de un tercer traje para todos los personajes del juego Soul Calibur II.

Heihachi

El líder del clan **Mishima** conforma junto a **Yoshimitsu** la oferta de personajes nacidos en la saga *Tekken* que hacen aparición en ***SC2***. Sus muñequeras son lo que conseguiremos en el modo Maestro de Armas.



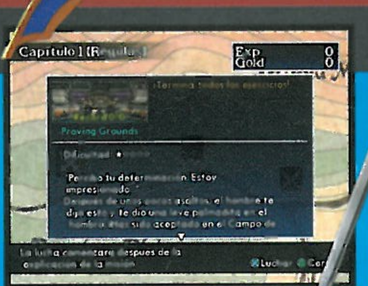
Cada cierto tiempo, cada uno de los géneros que conforman la oferta lúdica actual evoluciona y gana nuevos adeptos gracias a un título específico. En estos últimos años, algunos de estos efectos han tenido lugar con la aparición de juegos como *Metal Gear Solid*, *Tekken 2*, el primer *Soul Calibur* para **Dreamcast** y, en breve, tendremos la oportunidad de experimentar una nueva revolución gracias a ***Soul Calibur II***. El título de **Namco**, que invadirá las tres consolas de nueva generación, presenta un desarrollo simple e intuitivo para los poco iniciados en el terreno de los *beat'em-up* y, a la vez, una arquitectura y catálogo de movimientos de lo más complejo, capaz de poner a prueba la habilidad y los reflejos de los más experimentados en el arte de la lucha. ***Soul Calibur II*** hace gala de todos esos pequeños detalles que han hecho grandes a las creaciones de **Namco**; presenta una jugabilidad que al-

Entre las nuevas incorporaciones al elenco de personajes encontraremos a Necrid (diseñado por Todd McFarlane) y al experto de la esgrima Raphael.

ENGINE 3D
El *Graphic Synthetizer* de **PS2** ha sido exprimido al máximo con las inmejorables texturas, animaciones y *frame rate* de ***SC2***

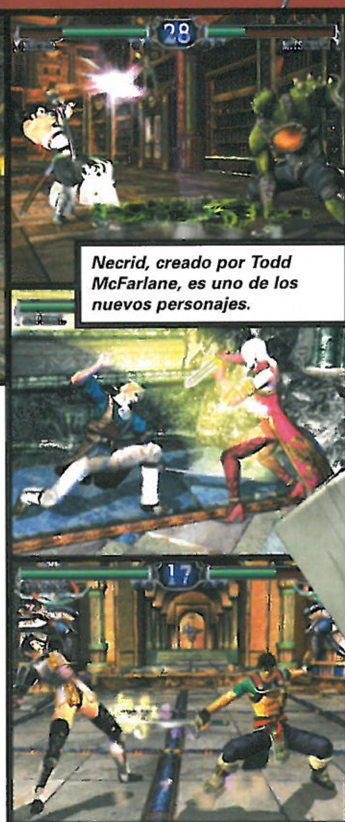
Maestro de Armas

Si estás harto del modo típico para un solo jugador, esta especie de modo Historia te permitirá luchar siguiendo un argumento y conseguir nuevas armas y todo tipo de extras.





Astaroth es algo lento de movimientos y su gran tamaño le hace especialmente vulnerable, pero la mayoría de sus mortíferos golpes restan una buena cantidad de energía.



Necrid, creado por Todd McFarlane, es uno de los nuevos personajes.

berga todas las posibilidades imaginables (*combos*, llaves, *unblockables*, *fakes*...), un motor gráfico que supera en detalle, animaciones y *frame rate* mostrados por *Tekken 4*, y una ingente cantidad de modos de juego (entre los que destaca el Maestro de Armas) que aseguran una vida casi infinita a ***Soul Calibur II***. Éste es uno de esos *beat'em-up* que supone un reto para los expertos y que engancha a los poco iniciados en el arte de la lucha «virtual». **DOC**

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Namco Jugadores > 1-2
Personajes > 23 Modos de Juego > 8 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (137 KB)

GRÁFICOS 9,5
El motor gráfico de Soul Calibur II supera en detalle, estabilidad y frame rate al creado para Tekken 4, e incluso al engine de VF4 Evolution. SC2 es el beat'em-up con mejores gráficos del catálogo de PS2.

MÚSICA / FX 9,4
La impecable banda sonora del título de Namco mezcla música tradicional japonesa con otras muchas tendencias y lo presenta en una configuración de sonido 5.1. Las voces pueden oírse en japonés o inglés.

JUGABILIDAD 9,5
Soul Calibur II presenta un total de 23 personajes (ocho de ellos secretos), 8 modos de juego (entre ellos el divertido Maestro de Armas) y un inigualable abanico de técnicas de lucha y posibilidades.

DURACIÓN 9,4
Por si el clásico modo Arcade se queda corto, Namco ha incluido el longevo Maestro de Armas y los siempre divertidos Time Attack, Survival, Versus... SC2 es uno de los beat'em-up con más vida útil de PS2.

PS2
9,5
GLOBAL

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

COLIN MCRAE 04

El mito de la simulación de los rallys vuelve a PS2 y Xbox marcando diferencias

Neumáticos





GRAVILLA FINA
Bueno para gravilla fina y gravilla mojada. Puede desgastarse con facilidad en gravilla gruesa.

AJUSTE DEL COCHE . ETAPA 1 . ETAPA 2
opciones - aceptar - atrás

Intentar dotar del mayor de los realismos a sus juegos es la máxima que siempre ha presidido las intenciones de **Codemasters** con su saga *Colin McRae*. En esta entrega para **PlayStation 2** y **Xbox**, todo esto llega a sus más altas cotas, ya que estamos ante el juego que, hasta la fecha, mejor ha sabido representar la dinámica de un coche y su comportamiento en los diferentes terrenos que comprende un Campeonato del Mundo (ficticio) de rallys. Gráficamente se ha mejorado y mucho respecto a la anterior versión, pero las principales diferencias están en

Los efectos gráficos son extraordinarios. Desde las rodadas en los derrapes y la polvareda que levantan, hasta los reflejos del sol en la carrocería del coche.



COLIN MCRAE
El piloto escocés ha sido esencial a la hora de implementar las sensaciones de un rally real a la dinámica de los coches del juego. Ha estado encima del juego constantemente.

Con las pruebas de material podremos conseguir mejoras para el coche.

DAÑOS
Hay diferentes graduaciones de daños. Si elegís los extremos, deberéis tener mucho cuidado con los impactos para no dañar el vehículo.



Para conducir

Además de los que veis aquí, disponemos de nada menos que de un total de 23 coches, incluyendo un todo-terreno y una furgoneta. Según avancéis se van desbloqueando.


Peugeot 205


Peugeot 206


Mit. Lancer


Lancia Delta


MGC GTS


Audi Quattro


Citröen Xsara

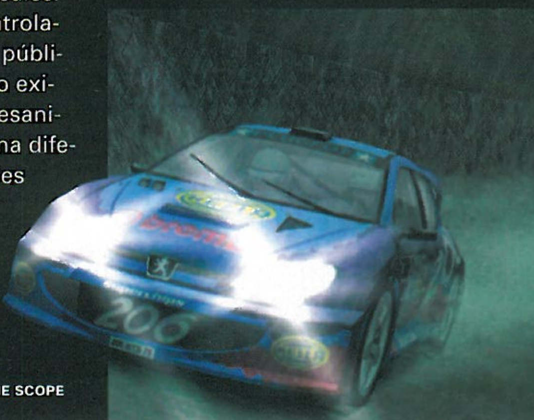


Abajo a la izquierda podéis ver el mítico 2CV de ***Citröen****, uno de los Bonus Cars que incluye* ***CMR 04****.*



lo que hace referencia a la jugabilidad. El coche tiene unas reacciones perfectas, desplazándose armoniosamente sobre los dos ejes de las ruedas, y ofreciendo unas sensaciones de pilotaje asombrosamente reales. Ahora es mucho más controlable y apto para cualquier público, y aunque sigue siendo exigente, jamás llegarás a desanimarte. Otra importantísima diferencia es que ahora puedes seleccionar cualquier coche, y no sólo el de Colin, para todos los modos. Sus 52 circuitos y 23 coches reales ponen la guinda a un juego de compra obligada. ➾ THE SCOPE

//Ahora puedes competir con el coche que te apetezca//





MODO EXPERTO
Si ganáis el modo *Avanzado*, accederéis al *Experto*. Sólo se os permitirá jugar con la vista desde el interior del coche.



SOMBRA
Esa sombra roja representa el mejor tiempo logrado en ese tramo. Si os molesta se puede desactivar sin problemas.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters Jugadores > 1-4
Coches > 23 Circuitos > 48+4 súper-especiales Texto/Doblaje > Castellano/ Castellano Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,5	9,6	9,7	9,7	9,6
PS2	9,5	9,6	9,7	9,6	9,6
	Sin apenas diferencias en ambas versiones. La calidad de los escenarios y de los coches es soberbia. Incluso los árboles se mueven a nuestro paso. Merecen destacarse también los variados efectos de luz.	El sonido de los frenos, de las aceleraciones del motor y de los impactos es impresionante. Las indicaciones del copiloto, en perfecto castellano, son muy completas y específicas. Síguelas con atención.	Todo un vicio de juego. Además, la dificultad se ha atenuado ligeramente, lo que le convierte en apto para cualquier jugador. Las sensaciones de realismo conduciendo son increíblemente reales.	Si acabarse el modo Avanzado en primer lugar es complicado (pero accesible), conseguir triunfar en el modo Experto está sólo destinado a los más expertos. Todo un reto que te llevará muchísimos días.	

MEJOR VERSIÓN



La única diferencia es el modo de 4 jugadores en Split Screen de **Xbox** (en **PS2** es por turnos).

a fondo

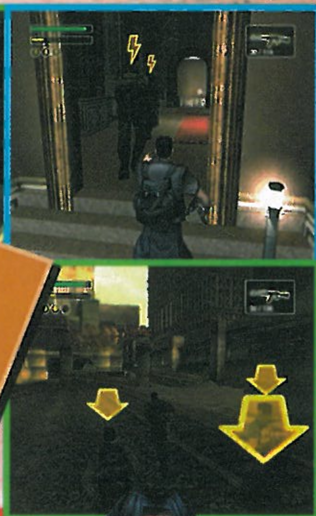
PLAYSTATION 2 / XBOX

FREEDOM FIGHTERS

Malos tiempos para América. Los soviéticos, tras ganar la guerra fría, dan comienzo a la invasión de Estados Unidos...

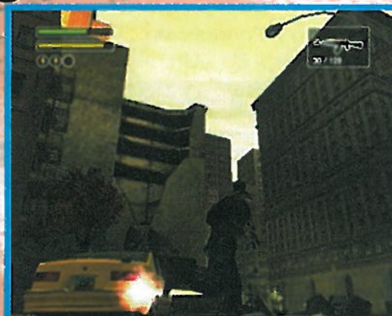


Mientras tu gente ataca de frente el puesto soviético, tendrás la oportunidad de sorprenderles por la espalda...



¡LIDERA A TU GENTE! Distribuye tus tropas por el escenario con sólo ejecutar tres sencillos comandos: (avanzar, proteger y seguir).

El espíritu paranoico y patriotero de los años 80, cuando **Reagan** gobernaba **EE.UU.** y *Amanecer Rojo* arrasaba en taquilla, ha sido recuperado por los daneses **IO Interactive** para crear su nuevo y espectacular *shooter* para **PS2** y **Xbox**. Los padres del prestigioso *Hitman 2* vuelven a demostrarnos que no son los géneros los que se agotan, sino la imaginación de los equipos de desarrollo. Ellos solo han tenido que volver la vista atrás para recrear una hipotética invasión de **Nueva York** por parte del ejército so-





¡RUSKIES GO HOME!
Las tropas de elite rusas son el gran enemigo a batir. Aunque si curas a un ruso herido, éste se unirá a tu causa.

La bandera por tu casa...

Sustituir la bandera comunista por la de **EE.UU.** es el objetivo principal de cada misión. Algunas incluyen ciertas misiones secundarias que elevarán tu carisma frente a la tropa.







MULTIPLAYER
Aunque no es *On-line*, el modo de dos jugadores ofrece una interesante variación al clásico juego de coger la bandera rival.



UNA LARGA CAMPAÑA
La historia de ***Freedom Fighters*** se inicia en verano para prolongarse a lo largo de los fríos meses de otoño e invierno.



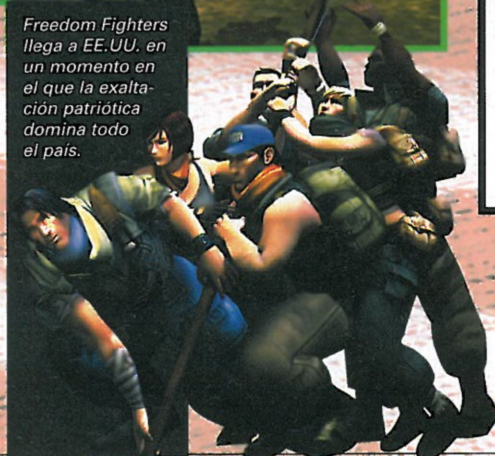
VIVA LA PROPAGANDA
Entre fase y fase podrás divertirte con el telediario del pueblo, una buena muestra del aparato propagandístico soviético.







viético. ***Freedom Fighters*** añade unas gotas de estrategia al desarrollo habitual de un *shoot'em-up*, de tal forma que el protagonista, un fontanero encumbrado al rango de líder de la resistencia yanki, no sólo debe liquidar rusos, sino dar las órdenes pertinentes a sus hombres mediante tres sencillos comandos ejecutables desde el *pad* de **PS2**. Cada acción de sabotaje, cada botiquín utilizado para curar a un camarada herido, se traduce en un aumento de carisma que hará que más y más gente se una a tu grupo. Comenzarás la aventura solo, pero acabarás por dirigir un comando de hasta ocho hombres que acatarán sin rechistar cualquier orden. Provisto de un impecable apartado gráfico (**Nueva York** jamás se ha mostrado tan deslumbrante y real como en este juego), ***Freedom Fighters*** engancha desde la primera misión, pese a su enorme dificultad. El mensaje político del juego y la excesiva ración de barras y estrellas, acaban siendo algo indigestos, pero no logran enturbiar por completo un *shooter* tan rematadamente bueno como éste. **NEMESIS**



Freedom Fighters llega a EE.UU. en un momento en el que la exaltación patriótica domina todo el país.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > IO Interactive Jugadores > 1-2
Capítulos > 7 Misiones > 19 Texto/Doblaje > Castellano / Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MUSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,4	9,0	9,0	8,9	9,2
PS2	9,3	9,0	9,1	8,9	9,2

GRÁFICOS: En ambas versiones, la calidad gráfica es notable. La ciudad de Nueva York (con sus rascacielos y callejones) jamás había sido mostrada con tanto realismo. La entrega Xbox ofrece un entorno más suave y detallado.

MUSICA / FX: Un juego como éste pedía a gritos una banda sonora mucho más épica. Como suele ser marca de la casa en todos los productos de Electronic Arts, el doblaje al castellano es excelente.

JUGABILIDAD: Una vez más, el inteligente diseño del pad de PlayStation 2 consigue que esta versión sea mucho más accesible que la de Xbox. Siempre será más cómodo pulsar los botones L2/R2 que el botón blanco de Xbox...

DURACIÓN: Freedom Fighters se compone de 19 misiones tan extensas como difíciles (sobre todo en los tres niveles de dificultad superiores). Culminar la reconquista de Manhattan no será tarea fácil.

MEJOR VERSION



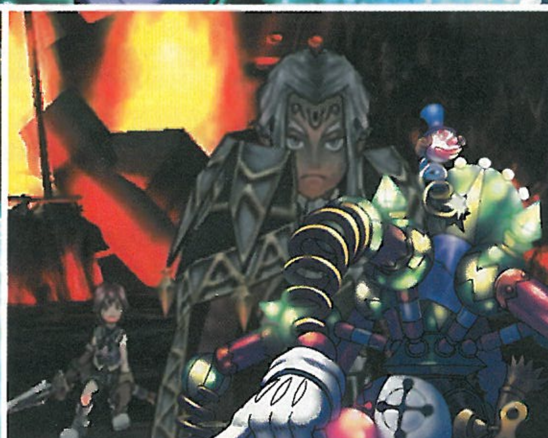
Freedom Fighters es sensacional, sea cual sea la versión elegida. No hay diferencias perceptibles.

DARK CHRON

En este periodo de sequía para los RPG en Europa, Sony trae la secuela de uno de los pioneros para PS2



Cada uno de los personajes cuenta con dos tipos de ataque. Uno desde cerca (con espadas o similares) y otro desde lejos (con una pistola o con magia en caso de la chica).





La trama

El elaborado argumento de ***Dark Chronicle*** cuenta con viajes en el tiempo, un malo malísimo y un mundo en peligro, como todo juego de rol que se precie.

ICLE



LOS ROBOTS
Max cuenta con la posibilidad de utilizar diferentes ingenios mecánicos para acabar con los enemigos fácilmente.

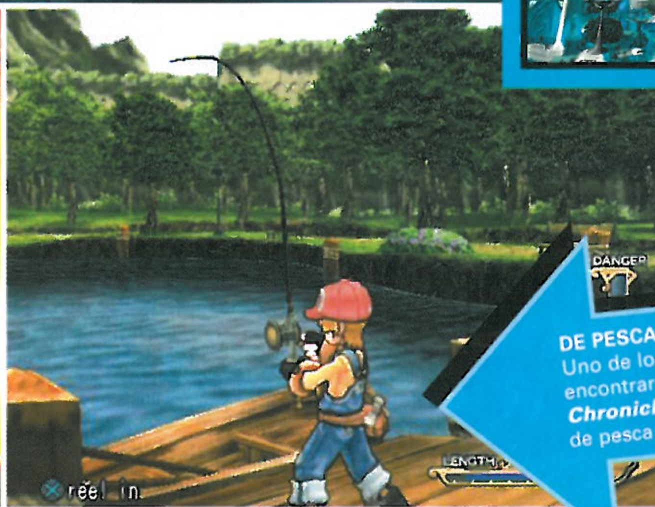
Próximamente

Los creadores de ***Dark Chronicle***, **Level 5**, se encuentran en pleno desarrollo de uno de los juegos más esperados por los fanáticos nipones: *Dragon Quest VIII*. Asimismo, también están inmersos en otro proyecto del que aún desconocemos el nombre. *¿Dark Cloud 3?*

Más que una secuela propiamente dicha, esta segunda entrega de *Dark Cloud* es una revisión del original, en la que se han mejorado todos los aspectos que no acababan de convencer hace casi tres años. La historia no tiene nada que ver con la de *Dark Cloud*, así que comenzaremos desde cero en un bello mundo de «espada y brujería» clásico. Al comienzo, el juego nos parecerá más bien un clon de los *Zelda* para **N64**, con sus combates en tiempo real y con el conocido sistema de *lock-on*. Pero pronto descubriremos que nos encontramos ante uno de esos «dungeon RPG», en el que cada fase está dividida en un buen número de niveles que tendremos que ir superando uno tras otro, acabando con los enemigos y localizando la llave para el siguiente, que será prácticamente igual al que acabamos de abandonar. Afortunadamente, se han introducido suficientes elementos para evitar caer en la monotonía. Dos personajes principales (cada uno con habilidades muy diferentes), multitud de secundarios con los que interactuar y, lo más importante de todo, un complejo sistema para hacer evolucionar las armas (ya que los personajes no suben de nivel). Técnicamente ***Dark Chronicle***, pese a lo repetitivo de sus niveles, presenta un motor gráfico espléndido, aunque no se hayan incluido los 60 Hz. ➜ DANI3PO

//El juego ha sido traducido//





DE PESCA
Uno de los minijuegos que encontraremos en ***Dark Chronicle*** es este simulador de pesca de lo más divertido.

Género > Action RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Level 5 Jugadores > 1
Capítulos > 8 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (499 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,1	9,2	8,7	9,1
El motor desarrollado por Level 5 mezcla los gráficos del anterior Dark Cloud con un toque de cell-shading, creando un aspecto muy atractivo. Todo se mueve con gran fluidez. No se han incluido los 60 Hz.	Las composiciones musicales constituyen el mejor aspecto del juego y se quedarán en tu memoria mucho después de apagar la consola. Las voces son buenas, pero no han sido dobladas.	Frente a la sencillez de los combates en tiempo real se levanta un sistema de mejora de las armas demasiado complicado. Se debería haber simplificado el uso de los menús. Al menos hay un completo Tutorial.	Más que suficiente, y desde luego superior a la media. El nivel de dificultad es bastante elevado, y las últimas mazmorras cuentan con un gran número de niveles. No se te hará corto de ninguna manera.

PS2
9,0 GLOBAL

THE ITALIAN JOB

Un extraordinario juego de misiones en coche basado en el remake de la película del mismo título

No sólo las calles de la ciudad sirven de circuito, también los parques, centros comerciales y hasta los tejados se utilizan.



Modo Historia

Deberemos sumergir a la banda de **Charlie Croker** en el intenso tráfico de **Los Ángeles** con su flota de **Mini Coopers**. Nuestro objetivo será recuperar el oro que habían robado y por el cual han sido traicionados. 15 diferentes misiones en las que lucharemos, casi siempre, contra el cronómetro.

MODOS DE JUEGO
El modo Historia es el más importante, pero también hay que destacar el de Acrobacias y el de Carreras

Siguendo el argumento de la película homónima y de próxima aparición protagonizada por **Mark Wahlberg**, **Charlize Theron** y **Edward Norton**, **Eidos** recoge toda la magia de los juegos de misiones en coche. Después de que la serie *GTA* convirtiera al género en uno de los más exitosos, le ha llegado el turno a un juego que, sin salirse de la temática de las misiones en coche, incorpora ciertos detalles de calidad y originalidad que sin duda le harán ganarse un hueco en su segmento. La mecánica del juego es la típica, es decir, poco a poco se va construyendo el argumento a través de secuencias que se intercalan entre las fases. Dichas fases consisten en pruebas de conducción, generalmente contrarreloj, aunque también habrá alguna de escolta y vigilancia, y también de evasión de la policía. Los protagonistas del juego son los **Minis**, ya que aunque entre los 10 vehículos seleccionables haya otros modelos, son ellos los principales aliados para llevar a cabo las misiones. Están perfectamente representados, tanto los clásicos como los modernos, aunque quizá se hayan pasado un «pelín» con los brillos de la carrocería. Merece también la

Los Minis como protagonistas

Esto juego es como un gran homenaje al mundo del **Mini**. Y no sólo tendremos a nuestra disposición las últimas versiones del célebre utilitario, sino que también podremos acceder a **Minis** históricos, los que convirtieron a la marca en una leyenda. Habrá extras como poder pintar la bandera inglesa en el techo.





Arriba a la derecha se indica con un punto verde el lugar donde os deberéis dirigir.



*Los saltos y los impactos frente a otros coches o elementos del escenario serán una constante a lo largo y ancho de **TIJ**.*



pena destacar el escenario, muy bien realizado e inspirado en la ciudad de **Los Ángeles**, que estará repleto de atajos, saltos (incluso subiéndose a camiones como en *Crazy Taxi*) y localizaciones de todo tipo (hasta interiores de edificios). Varios modos de juego y una dificultad muy ajustada completan una extraordinaria oferta. **THE SCOPE**

Si elegimos el modo Carreras será imprescindible conocer bien los atajos de cada circuito. Ojo, que los rivales también los conocen y los utilizan.

La policía

La policía está para molestar principalmente. No son excesivamente listos pero, si nos despistamos, nos acorralarán y perderemos un tiempo precioso que nos impedirá concluir la misión.

Género > Arcade Conducción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Climax Jugadores > 1-2
Niveles de dificultad > 1 Misiones > 15 Coches > 10 Texto/Doblaje > Castellano/ Castellano Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
Nintendo GameCube	9,1	8,8	9,2	8,8	9,1
Xbox	9,1	8,8	9,2	8,8	9,1
PS2	9,0	8,8	9,2	8,8	9,1
	Excelente tratamiento de los circuitos urbanos y de los vehículos. En las versiones Xbox y GameCube se aprecia ligeramente una mayor calidad de las texturas, especialmente las del asfalto.	Aunque las músicas no estan nada mal, lo realmente destacable son las voces que van dando argumento a la historia. El sonido de los motores de los coches y de los impactos y derrapes no estan nada mal.	Muy divertido y variado, ya que aunque siempre haya que luchar frente al tiempo, las fases también incorporan misiones de vigilancia, de despiste de la policía y hasta carreras urbanas que nos darán los extras.	15 misiones divididas en submisiones. No son pocas, pero tampoco demasiadas. La dificultad de alguna de ellas será el principal valuarte de la duración del juego. Noy hay que olvidar que hay otros modos.	

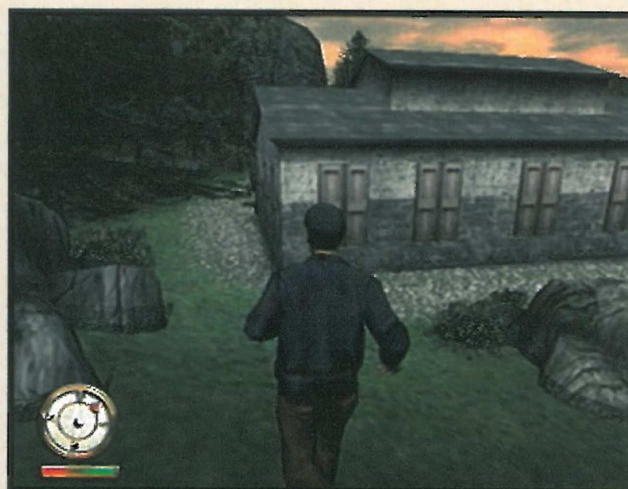
MEJOR VERSIÓN

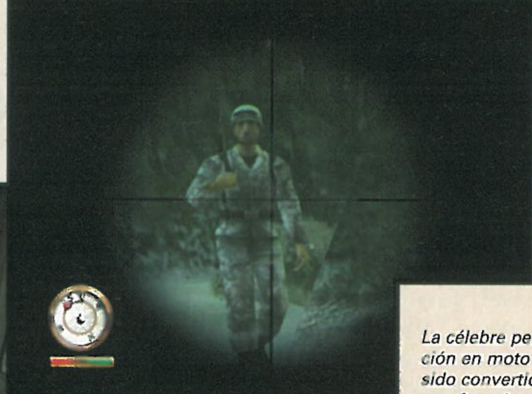


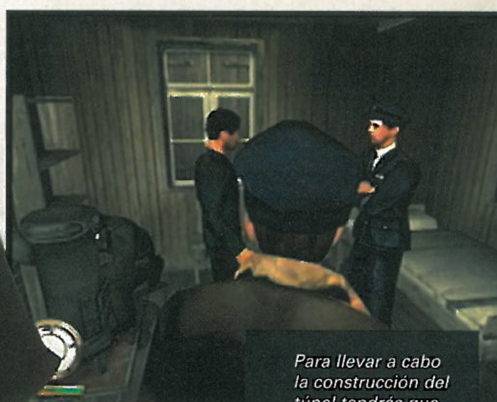
Las diferencias gráficas no son tan grandes como para que nos decantemos por una versión.

LA GRAN EVASIÓN

¿Crees tener lo necesario para tomar parte en la fuga más famosa del cine bélico, con todo el ejército nazi pisándote los talones?







Para llevar a cabo la construcción del túnel tendrás que llevar a cabo otras pequeñas misiones que no se vieron en la película original. Y tendrás que hablar con multitud de personajes.



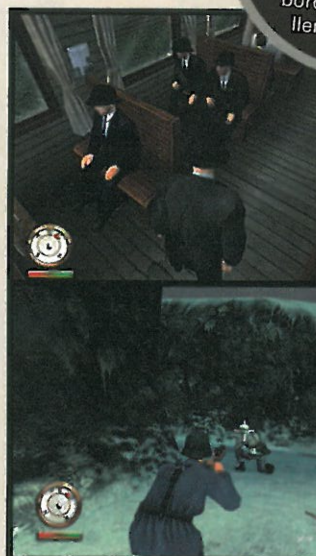
La célebre persecución en moto ha sido convertida en una fase de conducción a través de pueblos, valles y bosques.

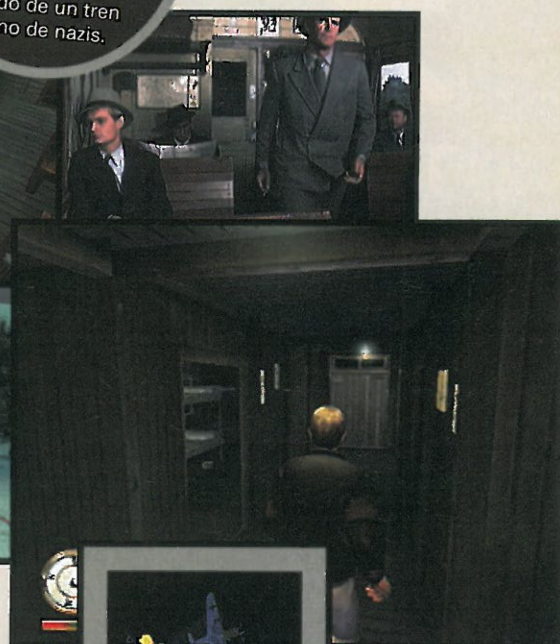
Pese a los cuarenta años transcurridos desde su estreno, *La Gran Evasión* sigue siendo un referente en el cine bélico y un símbolo en **Inglaterra**. De allí procede esta aventura con toques de *arcade*, que reproduce no sólo la fuga del campo de prisioneros de *Stalag Luft III* que narra el filme, sino que ofrece además la oportunidad de retroceder a los anteriores intentos de fugas de cuatro de los personajes más importantes del repar-



UNA FUGA SOBRE RAÍLES
Como en el filme, Hendley (**James Garner**) acompañará al invidente Blythe a bordo de un tren lleno de nazis.







En ocasiones, el disfraz de soldado alemán no será suficiente para estar a salvo de tus perseguidores.

to original: **MacDonald**, **Hendley**, **Sedgwick** y **Hilts**. Mientras que el *Prisoner Of War* de **Codemasters** era una recreación, más o menos realista, del vivir cada día de un prisionero de guerra (respetando horarios, traficando con otros presos...), ***La Gran Evasión*** se decanta más por la acción. Sin despreciar el componente de aventura ni el sigilo, pero apostando definitivamente por atraer a un gran público con 18 misiones que ofrecen, además de la preparación y ejecución de cada fuga, un combate aéreo a bordo de un bombardero de la RAF o la célebre persecución en moto que inmortalizó a **Steve McQueen**. ➾ **NEMESIS**

Si está en la peli, está en el juego

Pivotal Games ha demostrado un gran celo a la hora de reproducir en el juego escenarios y secuencias de la película de 1963. Eso sí, como sólo disponían de los derechos legales para utilizar el rostro de **Steve McQueen** (Hilts), el resto de personajes se asemejan muy poco a los actores que les dieron vida.





UN PRÓLOGO MUY MOVIDITO
La primera fase del juego te llevará al interior de un bombardero de la RAF a punto de ser derribado sobre el cielo alemán.

LOS PELIGROS DE STALAG LUFT III
Tendrás que ir con el máximo cuidado para no levantar las sospechas de los guardias.

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > SCI Programador > Pivotal Games Jugadores > 1 Niv. de Dificultad > 3 Personajes > 4 Misiones > 18 Texto/Doblaje > Castellano/ Castellano Grabar Partida > Memory Card (PS2) / Disco Duro (Xbox)

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	7,9	9,1	7,9	8,8	8,6
PS2	7,8	9,1	7,9	8,8	8,6

GRÁFICOS: El brusco entorno gráfico y la pobre caracterización de los personajes (con la lógica excepción de Steve McQueen, el único actor del que tenían los derechos) acaban por hundir todo el conjunto.

MÚSICA / FX: Soberbio doblaje al castellano, no sólo en los protagonistas, sino en cada uno de los secundarios. Efectos de sonido de gran calidad. Incluye el tema musical de la película original, obra de Elmer Bernstein.

JUGABILIDAD: El control de la moto es infernal y anula cualquier posibilidad de disfrutar con la fase más esperada de todo el juego. Eso sí, es igual de horrendo en las dos versiones.

DURACIÓN: Las 18 extensas misiones garantizan que, por lo menos, no te fulminarás el juego hasta pasadas algunas semanas. Además, no busques ningún extra relacionado con la película porque no incluye ninguno.

MEJOR VERSIÓN



Ambas son prácticamente idénticas. Como mucho, Xbox posee gráficos sensiblemente superiores.

a fondo PLAYSTATION 2

ZOE: THE 2ND RUNNER

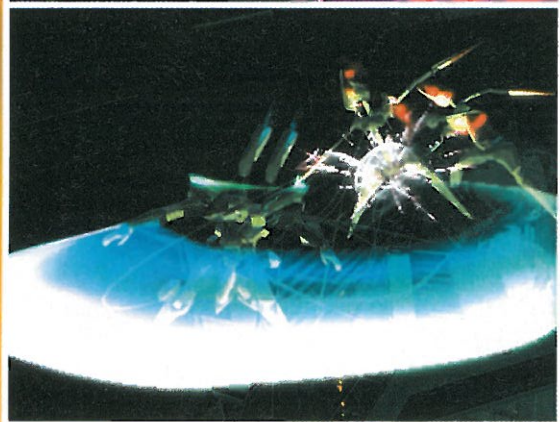
Sólo Konami podía crear un título tan poco convencional como éste. Si la primera entrega ya demostró buenas maneras, ésta eleva los combates entre robots a la categoría de arte.

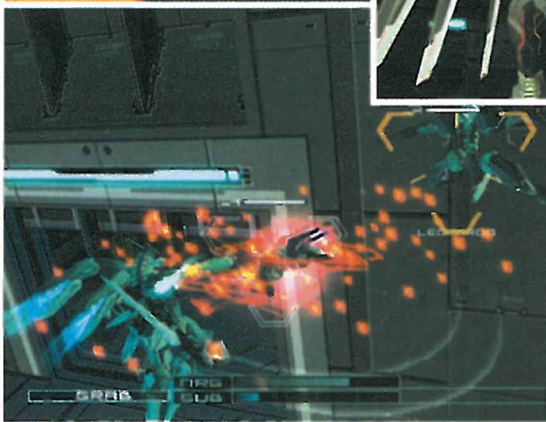


DESTRUCCIÓN

Las armas de **Jehuty**, el «orbital frame» que controlamos van desde disparos convencionales a láseres guiados automáticamente. También podrá hacer uso de elementos del decorado como vigas.



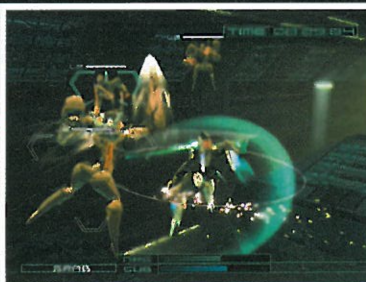
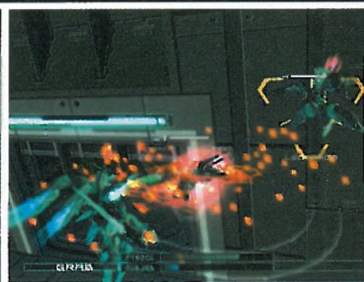






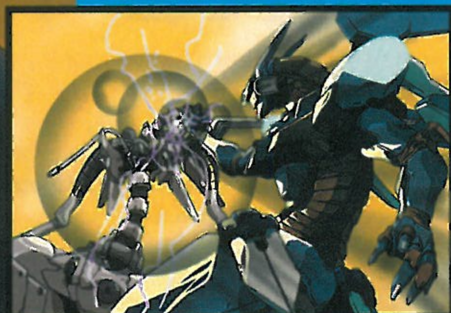


Anubis, el alter ego de Jehuty, esta siempre presente en el desarrollo del juego. Al comienzo parecera invencible y los combates contra él serán los mas espectaculares e intensos.


Puro arte

Los diseñadores de **Konami** han puesto todo su talento al servicio de esta gran *Space Opera*. Incluso se editó en **Japón** un libro de ilustraciones que no aparecen en el juego. ¿Para cuándo una serie de *anime* de *ZOE*?




Cuando se superan las barreras típicas que la mayoría de los programadores se autoimponen a la hora de crear un título, cuando se ignora el respeto a lo que está establecido y se busca satisfacer todos los sentidos, es cuando se crea una obra de arte. El productor, **Hideo Kojima** y el diseñador **Yoji Shinkawa** son los máximos responsables de uno de los títulos más particulares del mercado. Un *arcade* frenético en el que manejamos a un estilizado «mecha» en un entorno totalmente libre y abierto. El juego se centra en los combates (espectaculares y divertidos como pocos) y cuenta con algunas dosis de exploración. Pero lo que hace grande a este ***ZOE 2*** es todo lo que rodea al núcleo jugable del juego. Como si de una superproducción cinematográfica se tratase, todos los detalles, hasta los más insignificantes, han sido cuidados. El argumento, complejo y bien llevado, ata los cabos sueltos pendientes del primer título y se desarrolla a través de bellas secuencias de *anime*. El diseño, tanto de los robots como de los pilotos, es espectacular y el motor gráfico que los plasma muestra una estilización nunca vista en **PS2**. Se trata de uno de esos juegos que entra por los ojos, engancha instantáneamente y queda guardado en tu memoria, en el espacio reservado a grandes obras audiovisuales que rara vez son videojuegos. **DANI3PO**

//ZOE 2 es belleza digital en estado puro//




En esta segunda entrega los enemigos a los que nos enfrentaremos simultáneamente se han multiplicado. Ahora nos veremos las caras con auténticos enjambres de engendros mecánicos. Afortunadamente el nuevo piloto de Jehuty, Dingo, es un combatiente muy avezado.

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1-2
Niveles > 10 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card [128 KB]

GRÁFICOS 9,6
El motor de MGS 2 se muestra aquí mucho más espectacular y colorista. Alta resolución, diseño de mechas y personajes insuperable, secuencias de animación y escenarios abiertos y con vida propia.

MÚSICA / FX 9,5
La banda sonora se encuentra a la altura de otros títulos de la compañía como Silent Hill o MGS. Solo por la composición de la intro merece la pena. Las voces de los personajes son perfectas y creíbles.

JUGABILIDAD 8,9
El control es intuitivo y el manejo de Jehuty muy sencillo. Olvídate de los complicados y pesados simuladores de robots como Armored Core. Aquí todo es jugabilidad inmediata y diversión sencilla.

DURACIÓN 9,0
Corto pero intenso. Como viene siendo habitual en los títulos de Konami, completarlo por primera vez no nos resultará demasiado complicado, pero incluye un montón de extras adicionales.

PS2

GLOBAL 9,3







La calidad gráfica del juego ha aumentado bastante desde la primera entrega, pero aún tiene poco que hacer con otros RPG para GBA, como Lunar.

DRAGON BALL EL LEGADO DE GOKU II

LA SAGA DE CELL

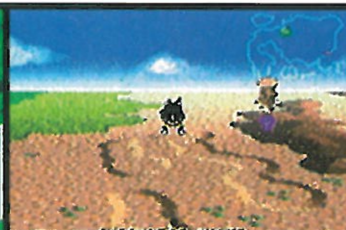
ELDG II arranca justo donde acabó la primera entrega, con la aparición de los androides del **Dr. Gero**

Atari retoma la historia de Son Goku en un nuevo action RPG, repleto de mejoras.

Pese a no ser un portento, la primera entrega de *El Legado De Goku* arrasó, sobre todo en **EE.UU.** donde la serie es todo un fenómeno. Habrá que imaginar que esta entrega, más cuidada en todos los aspectos, cosechará mayor aceptación. Para empezar, los gráficos ganan en detalle, las horas de juego se multiplican por 3, y la nómina de personajes aumenta a cinco: **Goku**, **Trunks**, **Vegeta**, **Piccolo** y **Gohan**. Este *action RPG* recoge la saga de **Cell**, desde la aparición de los androides del **Dr. Gero** al torneo organizado por **Cell**. No alcanza la calidad del *Budokai* de **PS2**, pero los fanáticos del manga de **Toriyama** estarán satisfechos con él. **NEMESIS**









Dragon Ball Z: El Legado De Goku II llega al mercado español impecablemente localizado al castellano.

Género > Action RPG Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Atari Programador > Webfoot Jugadores > 1 Vidas > 1 Horas de Juego > 18/20 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

GRÁFICOS 8,7
Webfoot ha mejorado, y mucho, el diseño y la animación de los personajes respecto a la anterior entrega. Además, se han permitido el lujo de añadir un mapa en Modo 7 a lo Final Fantasy.

MÚSICA / FX 7,9
La música no es mala, pero no utiliza para nada el catálogo de melodías de la serie. Ni siquiera ha incluido la popular cabecera musical en la pantalla de presentación. Nada de voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 7,9
A pesar de las mejoras técnicas, El Legado De Goku II sigue pinchando en el mismo aspecto que la primera parte: la detección con los enemigos. Es imposible matar a uno sin perder el 50% de la barra de energía.

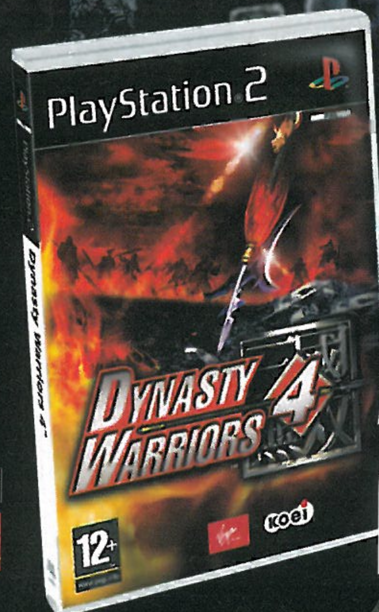
DURACIÓN 8,5
Las 20 de juego de El Legado De Goku II poco tienen que ver con las 5/8 de la primera entrega. Además, la posibilidad de entrenar a los personajes para aumentar sus habilidades lo hace aún más atractivo.

GAME BOY ADVANCE

GLOBAL 8,0

CONCURSO

DYNASTY WARRIORS 4



12+

PlayStation 2

Distribuido en España por Virgin PLAY

25 juegos para PlayStation 2

Virgin Play y **SuperJuegos** te proponen una gran aventura, ¿estás dispuesto a participar y llevar a tus tropas a la victoria en la guerra de los Tres Reinos? Tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 24 de septiembre y podrás ser uno de los 25 afortunados ganadores de 1 Dynasty Warriors 4, para PlayStation 2.

¿En qué país transcurre la acción de Dynasty Warriors 4?

A) China **B)** Japón **C)** Santurce

CONCURSO «DYNASTY WARRIORS 4»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **sjdynasty, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5354 lo siguiente: **sjdynasty B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de septiembre.









P.N.03

Capcom lava más blanco que nadie en su nuevo shooter en exclusiva para NGC

¿Un matamarcianos protagonizado por una exhuberante fémina? El principio nos parecía inconcebible, pero vistos los resultados es la mejor forma de definir el nuevo lanzamiento de **Capcom**. Dirigido por **Shinji Mikami** (creador de *Resident Evil*), nos pone en la piel de **Vanessa Scheidner**, una «Terminatrix» de armas tomar que acaba con decenas de enemigos sin solución de continuidad. No hay respiro: disparar, esquivar los impactos de los enemigos gracias a los acrobáticos movimientos de **Vanessa** y efectuar ataques especiales con el *pad* digital. Ni aventura, ni plataformas, ni nada que no sea acción. Tan repetitivo como podría serlo un *Gradius* u otro similar. DANI3PO

LUCES MIL
Los coreografiados ataques de **Vanessa** desencadenan una sucesión de espectaculares efectos de luz.





Shopping addict

Entre fase y fase accederemos a una tienda para mejorar el equipamiento de **Vanessa**. Con los créditos que obtendremos al acabar con los enemigos podremos comprar nuevos trajes, mejorar las capacidades de los que tenemos y hacernos con nuevos y espectaculares ataques. También será posible aumentar el número de vidas.





En general, los enemigos son bastante poco eficientes, aunque es lógico dada la poca movilidad de la protagonista del juego.







Género > Shooter Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom Jugadores > 1 Misiones > +10 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (5 Bloques)

GRÁFICOS 8,9
El blanco es el nuevo negro, y las superficies prístinas, el minimalismo en la decoración y la elegancia de movimientos se imponen. Tan funcional como un mueble de Ikea, y sin ningún adorno superfluo.

MÚSICA / FX 8,8
Las melodías que acompañan a la acción van desde el Techno más cañero a un Chill-Out muy relajado cuando no hay acción. Se ha hecho un buen uso del Dolby Digital Pro Logic II en los efectos.

JUGABILIDAD 8,8
Al principio cuesta acostumbrarse al control de Vanessa. Todo se limita a disparar sin pausa y a utilizar los botones L y R para esquivar los ataques de los enemigos. Sencillo y sin pretensiones.

DURACIÓN 8,9
Para ser un arcade de disparos, cuenta con un buen número de extras, misiones ocultas, diferentes trajes para la protagonista y un nuevo modo de dificultad Extremo para los más virtuosos del género.

NINTENDO GAMECUBE

GLOBAL 8,8

CONCURSO

Dead to Rights



20 Juegos

Electronic Arts y **SuperJuegos** te conducen hasta el territorio de la acción más desenfrenada en Dead To Rights, el juego de Namco en sus correspondientes versiones para PlayStation 2 y GameCube. Tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 24 de septiembre y podrás ser el ganador de uno de los 20 Dead To Rights del concurso.

¿Qué animal acompaña al protagonista?

A) Una liebre **B)** Un ciervo **C)** Un perro

PlayStation 2
16+
NINTENDO GAMECUBE
namco

CONCURSO «DEAD TO RIGHTS»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **sjdead, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5354 lo siguiente: **sjdead B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de septiembre.

a fondo XBOX

MIDTOWN MADNESS 3



¡PLURIEMPLÉATE!
Nada menos que deberás desempeñar 14 oficios diferentes, cada uno con un vehículo determinado.

Un emocionante y veloz juego de carreras con París y Washington como escenarios de juego

Inundados como estamos de juegos de coches de todo género y condición, que es algo de lo que los aficionados nos alegramos (ya nos encargaremos nosotros de filtrar los mejores), es de agradecer que de vez en cuando lleguen títulos en los que se prime la jugabilidad. Este es el caso de ***Midtown Madness 3***, un juego ya conocido por los usuarios de **PC**, pero que en **Xbox** es donde muestra su mejor cara. Pero que sea un título en el que prima la jugabilidad, no significa ni mucho menos que no esté bien hecho. Al contrario, al estar enmarcado en dos ciudades muy conocidas (especialmente **París**), los grafistas se han esforza-




AMBULANCIA


OPEL ASTRA


CAMIÓN DE LA BASURA


FURGÓN BLINDADO


CADILLAC ELDORADO


LIMUSINA


NEW BEETLE RSI


MINI COOPER S


TAXI WASHINGTON


RENAULT 5 (1985)


Además de todos los vehículos que veis a la izquierda, podréis acceder a otros como autobuses o camiones, además de coches reales, desde deportivos hasta utilitarios. Se han incluido nada menos que 30.




INFÍLTRATE

París y **Washington** tienen 27 misiones cada una. Desde repartir pizzas, hasta hacer de taxista o de policía. Habrá secuencias intermedias excepcionalmente dobladas.







XBOX LIVE

Hasta 8 jugadores simultáneos, contenido extra y 4 modos de juego exclusivos



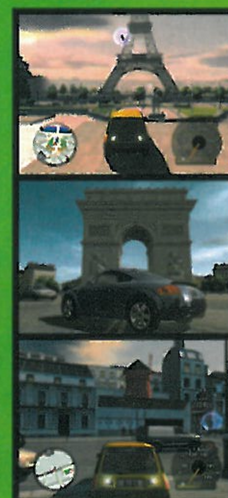
do por trazar las mismas avenidas y por representar los mismos monumentos que adornan a estas ciudades. No están todas las calles, claro está, pero sí que están las localizaciones más emblemáticas. Este esfuerzo de diseño de escenarios deja un poco en segundo plano a los coches, que aunque son más que decentes, no tienen el aspecto de otros juegos con coches reales y, además, algunos de ellos parece que flotan en lugar de rodar. Pero ***Midtown Madness 3***, como os hemos dicho, es algo más que gráficos. Mucho más, porque su mecánica de misiones desempeñando diferentes oficios y utilizando un sinfín de vehículos, es lo más original del juego. De esta manera, desde un taxi o un camión blindado podrán ser nuestras monturas. Casi todas las misiones se basan en ir de un lugar a otro en un tiempo determinado pasando por *Check Points*, ya sea llevando pizzas o pasajeros. También habrá carreras y modos alternativos, siempre con la jugabilidad como bandera. Destaca especialmente el doblaje del juego, presente en las secuencias y en las misiones, que completa una oferta muy entretenida y recomendable. ⇒ THE SCOPE

//La caza del check point será tu objetivo//



PARÍS

Aquí tenéis tres escenarios parisinos que muestran la torre Eiffel, el Arco del Triunfo y el famoso Moulin Rouge (donde trabajaba **Dani3po** antes de llegar aquí).



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Digital Illusions Jugadores > 1-2 Competiciones > 4 + 4 Xbox Live Misiones > 54 Coches > 30 Texto/Doblaje > Castellano/cast. Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 8,9
No son los mejores gráficos que hemos visto en Xbox, especialmente en lo referente a los vehículos que son mejorables, pero la representación real de las calles de Washington y de París es excepcional.

MÚSICA / FX 9,4
Música machacona, como siempre, y el sonido de los motores normalito. Pero lo que es fantástico es el doblaje, con voces perfectamente adaptadas a cada misión y repletas de calidad y, en ocasiones, humor.

JUGABILIDAD 9,2
Muy divertido y variado, tanto en París como en Washington. Aunque sin la conexión On-line ya vale la pena, cuando juegas a través de Xbox Live la cosa se convierte en épica. Muy entretenido.

DURACIÓN 9,0
Son muchas misiones y, además, tenemos los modos extra. Conseguir finalizar las dos ciudades llevará su tiempo y, además, no te lo regalan. Deberás conducir bastante bien para completarlo todo.

XBOX

9,1 GLOBAL

Fogo lo

PLAYSTATION 2 / XBOX

ALIEN VS PREDATOR EXTINCTION

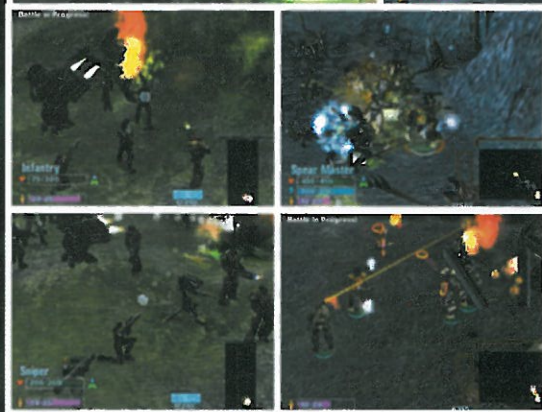
Las tres razas más agresivas del universo se enfrentan en un título de estrategia en tiempo real con poca miga.

TRES RAZAS
El universo es demasiado pequeño para las tres.



Ten cuidado con los «atrapacaras». A Sigourney la atacaron y fíjate que cara de caballo se le quedó.





Rock Hudson y **Doris Day**, **Antonio David** y **Rocíito**; judíos y palestinos... La historia está llena de parejas a la gresca. Aunque en este caso mejor sería hablar de tríos, ya que los humanos son la tercera facción de lucha, junto con *aliens* y depredadores por el dominio del universo, bla, bla, bla... Este nuevo título de estrategia en tiempo real de **EA** hace un flaco favor al género en ambas consolas, a pesar de que no hay grandes exponentes del mismo. Pocas posibilidades, unidades muy parecidas y un desarrollo monótono acaban por arruinar una gran licencia. DANI3PO

Qué guay soy

Los depredadores son la raza más «chachi». Pueden hacerse invisibles y llevan rastas como **Beth**, aunque cantan peor.



Género > Estrategia Formato > CD-ROM y DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Zono Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 3 Campañas > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,3	7,3	8,0	8,2	8,1
PS2	8,1	7,3	8,1	8,2	8,0

Gráficos: La posicion de la camara, muy elevada y sin posibilidad de efectuar zoom nos impedira apreciar el modelado de las unidades que, por otra parte, son bastante simplonas y muy parecidas entre si.

Música / FX: Es un delito que las voces hayan permanecido en ingles, sobre todo teniendo en cuenta que son las que te guian a traves del necesario Tutorial. Los efectos de sonido son repetitivos y machacones.

Jugabilidad: El control esta perfectamente adaptado al mando de PS2 y Xbox, pero la simpleza de su desarrollo, la escasez de opciones y unidades, y lo poco atractivo de su desarrollo no invitan a jugar demasiado.

Duración: Tres campañas diferentes (cada una con una de las razas del juego) con menos de diez misiones, y la mayoria de ellas son muy similares entre si. De todas formas, no llegaras a verlas completamente.

MEJOR VERSION



El control de PS2 es algo mejor, pero ambas versiones fracasan estrepitosamente en su intento.



BELLEZA
El estilo gráfico recuerda a juegos como *Evergrace*. Almendros en flor, bellas construcciones medievales y un uso de la luz indirecta muy delicado deleitarán tus sentidos.



En más de una ocasión nos parecerá encontrarnos debajo del mar, por la fluidez en que pasa todo.

Japón es diferente



FUEGO Y LUZ
Raiko podrá liberar espectaculares magias para acabar con los enemigos.



JEFES FINALES
Los engendros que nos encontramos de vez en cuando parecen salidos de la mitología popular oriental.



OTOGI:
MYTH OF THE DEMONS

Acclaim distribuye por fin en Europa uno de los títulos más bellos de Xbox.

From Software, creadores de la saga *King's Field* o de *Evergrace* para **PS2**, han creado en exclusiva para la consola de **Microsoft** este *arcade* que sigue las pautas de *Devil May Cry* y similares, aunque con un desarrollo mucho más pausado y sustituyendo la música *rock* que acompaña a **Dante** por bellas y oníricas composiciones japonesas clásicas. Ambientado en un **Japón** medieval y fantástico nuestro protagonista **Raiko**, un guerrero que se debate entre la vida y la muerte, tiene que acabar con los demonios que asolan la Tierra armado con su espada y un arsenal de magias. Su habilidad para destruir el entorno y la multitud de *combos* posibles, así como los toques de *RPG* (elección de armas, niveles de experiencia...) compensan la monotonía y lo desolado de algunos niveles, muy grandes para el tamaño de **Raiko**. DANI3PO



Raiko cuenta desde el principio con un doble salto y un movimiento de teletransporte.

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > From Software Jugadores > 1
Fases > 25 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,2
Olvídate de la moda «hi-tech». En Otogi encontrarás parajes sacados de pinturas tradicionales chinas. Rebosa belleza, aunque los escenarios parecen un tanto vacíos y desangelados en muchas ocasiones.

MÚSICA / FX 8,8
La suave voz de tu mentor (en inglés) te guiará en todo momento. Las composiciones musicales gustarán a los que disfruten con las composiciones relajantes y tranquilitas. Todo muy «New Age».

JUGABILIDAD 8,2
El desarrollo del juego se reduce a acabar con todos los enemigos de cada fase, aunque Raiko cuenta con un amplio abanico de movimientos. No esperes grandes sorpresas en este título de From Software.

DURACIÓN 9,1
Su elevado nivel de dificultad te obligará a repetir la misma fase una y otra vez. Al menos podrás desarrollar a tu personaje a medida que acabas con los enemigos. Mucho más largo que otros de su género.

XBOX

GLOBAL 8,6

a Fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

DIE HARD VENDETTA

Tras su paso por GC, el policía con más mala suerte del mundo llega a PS2 y Xbox.

El apartado técnico de DHV es notable como se puede observar en estas pantallas.

2 ARMAS
Como en casi todos los shooters podremos llevar un arma en cada mano.

Otra de las exclusividades de PS2 y Xbox es la inclusión del making of del juego.

MULTIJUGADOR
En el modo multijugador de ***Die Hard Vendetta*** podrán participar de uno a cuatro jugadores.

¡SÉ RÁPIDO!
Actuar con velocidad en las situaciones de peligro será vital para completar con éxito las misiones.

Si en noviembre **Fox Int.** y **Vivendi** nos sorprendieron con un simple pero entretenido *shooter* para **GC** como era *Die Hard Vendetta*, ahora nos toca a los usuarios de **PS2** y **Xbox** disfrutar de este juego que nos pone en la piel de **John McClane**, el policía con más mala suerte del mundo. Ofrece ciertas novedades al género, como un sistema de liberación de rehenes bastante atractivo en el que tendrás que derrotar a los terroristas antes de que acaben con ellos con el fin de completar los objetivos que te hayan encomendado. El control del juego es algo brusco y los que estén poco habituados a este tipo de títulos se sentirán frustrados. Sin embargo, la inclusión de seis modos de control hace las cosas más fáciles. También hay un sistema de ayuda que te permitirá apuntar los objetivos con facilidad. El modo Héroe es uno de los alicientes pues, aunque sea limitado, te permite acabar con los enemigos en un abrir y cerrar de ojos. Una de las principales novedades con respecto a la versión de **GC** son los 4 modos multijugador y la inclusión de *Bots*, ya que podrás jugar solo. ***Die Hard Vendetta*** no tiene un apartado gráfico muy elaborado (las pantallas de carga son algo largas), pero los modelados faciales, así como los de los escenarios están muy logrados. En cambio, el apartado sonoro es en lo que más destaca este *shooter*, y es que nos ha encantado que los distribuidores hayan conseguido que **Ramón Langa** (doblador de **Bruce Willis**), pusiera voz a **John McClane**. Además, la BSO y efectos sonoros, sin ser geniales, cumplen su cometido. **VAULAN**

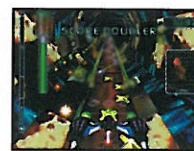
Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal/Fox Interactive Programador > Bits Studios
Jugadores > 1-4 Niveles de Dificultad > 3 Fases > 11 Texto/Doblaje > Castellano/ Castellano Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	7,9	9,2	8,7	8,6	8,7
PS2	7,7	9,2	8,8	8,6	8,7
	Aunque los modelados de los personajes y escenarios están bastante elaborados, el juego cuenta con demasiado clipping y los movimientos de los personajes son algo bruscos.	Sin duda, un apartado sonoro con un aire made in Hollywood, por el buen hacer de los dobladores y por sus efectos sonoros realistas.	El sistema de control hará pasarlo mal a más de uno. Afortunadamente se ha incluido un sistema de puntería que facilitará las cosas.	Se puede completar el juego en unas cuantas tardes, pero una vez terminado podremos jugar sin parar al modo multijugador.	

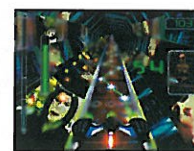
MEJOR VERSIÓN
El control es más difícil en **Xbox**, pero las cargas y los gráficos nos hacen decantarnos por ella.



ESTRUCTURA
La estructura cilíndrica de *Frequency* ha sido reemplazada por una especie de autopista.



POWER-UPS
Podrás usar *power-ups* para hacer una cadena automáticamente, para doblar puntuación, etc.



ESCENARIOS
Cada uno de los niveles de ***Amplitude*** muestra escenas del intérprete de cada melodía.

David Bowie • Manchild • Blink 182 • Garbage • Crystal Method • Weezer • Herbie Hancock • Pink • Run DMC • Papa Roach • P.O.D. • Mekon



Banda sonora

Lo que coloca a *Frequency* y ***Amplitude*** por encima de la saga *Beatmania* de **Konami** son los intérpretes de las canciones que contienen. En ***Amplitude*** encontraremos artistas de la talla de *Pink, Garbage, Herbie Hancock, Weezer...*

AMPLITUDE

Los creadores de Frequency vuelven a la carga con un título capaz de rivalizar con la saga Beatmania.

Los jugones con buen oído no encontrarán dificultad a la hora de hacerse con el control del juego, aunque superar niveles en la dificultad máxima requerirá muchísima práctica.

Los creadores de *Frequency*, la más ambiciosa creación musical occidental, evolucionan su concepto y le añaden una nueva dimensión a su particular sistema de juego. **Harmonix** le ha dado a ***Amplitude*** la posibilidad de personalizar nuestro personaje, ha facilitado la navegación por los diferentes canales y ha añadido mejores canciones de grupos como *Weezer*, *Blink 182* o *Herbie Hancock*, abarcando así más géneros musicales que su predecesor. El desarrollo del juego es parecido al de *Frequency*; a bordo de una extraña nave, surcaremos 5 autopistas de colores (que representan las voces, la batería, la guitarra, el *scratch*, etc.) en las que deberemos pulsar rítmicamente tres botones del *pad*, correspondiendo dichas pulsaciones con las diferentes marcas que aparecen en cada pista. Los seguidores de la saga *Beatmania* ya tienen un título con el que suplir la falta del juego de **Konami** en nuestro país. **DOC**

Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Harmonix Jugadores > 1-4
Canciones > 20 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (86 KB)

GRÁFICOS 8,6
La colorista y vertiginosa estructura de todos los niveles es muy similar, aunque cada uno de ellos presenta imágenes del intérprete de cada canción de una forma muy original.

MÚSICA / FX 9,5
Aunque siempre dependerá de nuestra habilidad, la música es el apartado más cuidado de Amplitude. Entre los músicos que han aportado temas al juego están Herbie Hancock, Weezer, Pink, Garbage.

JUGABILIDAD 9,1
Los niveles de adicción y jugabilidad de Amplitude no tienen nada que envidiar a los que presentaba en su día Beatmania. Las posibilidades multijugador, especialmente la On-line, son lo mejor del juego.

DURACIÓN 8,7
Por si fuera poco con las 20 melodías y los 4 niveles de dificultad, Amplitude presenta un divertido modo multijugador para hasta cuatro personas y una adictiva modalidad On-line.

PS2

GLOBAL 8,9



ALTERED BEAST: GUARDIAN OF THE REALMS



Como en la coin-op, el protagonista es capaz de mutar en diferentes bestias tras coger 3 esferas mágicas.

THQ prosigue con su desafortunada política de adaptar a **Game Boy Advance** clásicos **Sega**, aunque por suerte el balance con *Altered Beast* ha sido más positivo que con el funesto *Shinobi*. *AB* fue una simpática *coin-op* y un memorable cartucho de **MegaDrive**, que ha perdido todo su encanto al ser modernizado en esta versión donde es difícil distinguir algo debido al irritante colorido utlizado en sus gráficos. Se deja jugar, pero es muy, muy flojito. **NEMESIS**

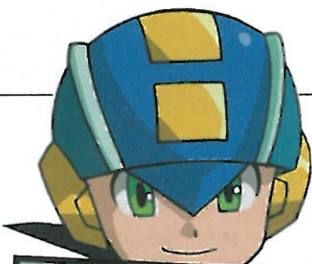
Género > Beat'em-up Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Atari/Sega Programador > 3d6 Games Jugadores > 1-2
Fases > 15 Transformaciones > 10 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (1 Partida)

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL (GAME BOY ADVANCE)
7,7	8,3	7,9	7,8	7,8

GAME BOY ADVANCE

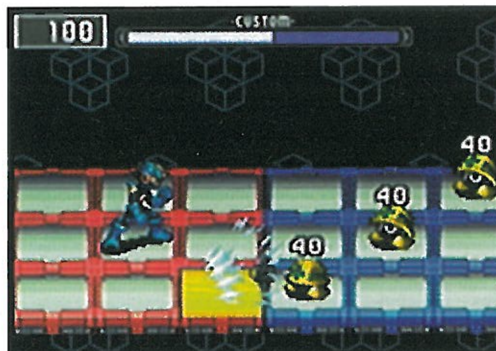


MEGAMAN BATTLE NETWORK 3





Este *Spin-Off* de la saga *Megaman* cuenta con su propia serie de animación en **EE.UU.** A sus **fans** va dirigido este *RPG* con más de 20 horas de juego y un cierto tufillo a *Pokémon*. De hecho, se comercializan dos versiones, *Blue* y *White*, cada una con *Pokém*... digo *chips* exclusivos. Para usuarios con paciencia y que sepan inglés, claro. De textos en castellano, nada de nada. **NEMESIS**



El sistema de combate puede que resulte apasionante a los fans de las anteriore entregas... Yo particularmente sigo prefiriendo el Megaman de siempre o la saga X.



Género > RPG Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-2
Horas de Juego > + de 20 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Sí (1 Partida)

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL (GAME BOY ADVANCE)
7,8	7,6	8,2	7,9	7,9



SNIPER
En el ecuador de algunas fases tendrás la oportunidad de liberar unos cuantos rehenes demostrando tu pulso como francotirador.

CT SPECIAL FORCES:
BACK TO HELL





LSP retoma su mayor éxito en GBA ofreciendo gráficos aún más depurados y una mayor diversidad de fases.



Este equipo francés sigue deslumbrándonos con cada nueva creación para **GBA**. Si el anterior *CT Special Forces* sorprendió por su descarado *look* gráfico a lo *Metal Slug*, *Back To Hell* evoluciona para ofrecer mayor colorido, animación más fluida (si eso era posible) y distintas subfases que aportan variedad al conjunto. Además de los saltos en paracaídas y las fases de *shooter* vertical al estilo *Tiger Heli*, heredadas del primer *CT*, ***Back To Hell*** homenajea el clásico *Choplifter* con misiones de rescate en las que **LSP** deja patente su dominio del *hardware* de **GBA**. En lugar de intentar imposibles universos poligonales en la portátil, más les valdría a los demás imitar a **LSP** y ofrecer buenos juegos 2D como éste. **NEMESIS**



Esta vez ha sido Choplifter el clásico «homenajeado» por LSP, en una fase de rescate que deslumbra por su suave scroll.

Género > Shoot'em-up Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > LSP Programador > LSP Jugadores > 1-2
Mundos > 5 Misiones > 20 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords

GRÁFICOS 9,3
Animación aún más suave que la de su predecesor. Y un colorido como pocas veces se ha visto en GBA. Como en Metal Slug, el look de cómic impregna tanto los escenarios como el diseño de personajes.

MÚSICA / FX 9,2
Este es uno de los aspectos que más se ha mejorado respecto al primer CT Special Forces. LSP extrae oro puro del chip de sonido de la GBA con una música portentosa y magníficos efectos de sonido.

JUGABILIDAD 9,0
Al suavizar la dificultad, la jugabilidad de esta secuela ha subido muchos enteros. Se podía haber mejorado un poco el control del helicóptero durante las fases a lo Choplifter, ya que es muy fácil estrellarse.

DURACIÓN 8,9
El aumento de fases (de 12 a 20), unido a su mayor variedad y el modo de 2 jugadores, hacen de CT Special Forces BTH no sólo una secuela superior al original, sino uno de los mejores juegos del año para GBA.

GAME BOY ADVANCE

9,2 GLOBAL

PERFECT ACE

Un nuevo tenis, esta vez sin complicaciones y sin rostros famosos, llega a PS2.





SAQUE
Para lograr la mayor contundencia en los saques hay que fijar en color rojo los indicadores de potencia.



ESCENARIOS
Los 16 escenarios incluyen edificios típicos de los diferentes países. El torneo español se celebra en **Sevilla** dentro de una plaza de toros.



Hay cuatro cámaras en los individuales y una en los dobles.





Las secuencias ofrecen varias ventanas en las que se aprecian a ambos jugadores.

Jugadores

Se incluyen 32 jugadores ficticios, dos por cada uno de los 16 países presentes. Curiosamente los representantes españoles, **Miguel Aznar** y **José Luis Trías**, tienen apellidos muy populares en los círculos políticos.



El tenis es la disciplina deportiva que cuenta con mayor representación dentro de **PS2**. El número de lanzamientos sigue aumentando con las segundas partes de algunos títulos ya consolidados (como *Roland Garros*) o con nuevos programas. ***Perfect Ace*** se encuentra en este último grupo de aspirantes que busca abrirse un hueco en un sector tan competitivo. Sin embargo, los programadores no ofrecen demasiados argumentos para hacer que los auténticos líderes del mercado vean peligrar su trono. ***Perfect Ace*** se aproxima a la simulación tradicional, tanto en la representación física de los jugadores como en los tipos de golpes. A pesar de ello, no logra transmitir la sensación de equilibrio de los simuladores clásicos, ofreciendo algunos golpes descoordinados y otros en los que no se sabe muy bien el motivo por el que la bola ha tomado una determinada dirección y potencia. A ello hay que unir la ausencia de alicientes publicitarios derivada de la no aparición de alguno de los tenistas que dan nombre a los programas de la competencia. Tampoco las opciones incluidas son capaces de enfrentarse en igualdad de condiciones, ya que no existe nada parecido a un modo Carrera, ni minijuegos ni otros alicientes adicionales. Sólo destaca la variedad en las cámaras y en las repeticiones. **CHIP & CE**

Competiciones

Pocos alicientes en cuanto a las competiciones. No hay minijuegos y tan sólo destaca el modo Campeonato en el que se reproduce una competición por países al estilo de la Copa Davis (cuatro partidos individuales y uno de dobles por eliminatoria).



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Oxygen Interactive Programador > Oxygen Interactive Jugadores > 1-4
Competiciones > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (276KB)

GRÁFICOS 8,5
El programa incluye cuatro cámaras entre las que destaca la que ofrece un plano más cercano. Las repeticiones automáticas y las secuencias dan un poco de vida y variedad al juego.

MÚSICA / FX 8,1
La música, siempre instrumental, tiene un papel muy limitado y puramente testimonial a lo largo del juego. No hay ningún tipo de comentarios, aunque se incluye el tanteo en inglés.

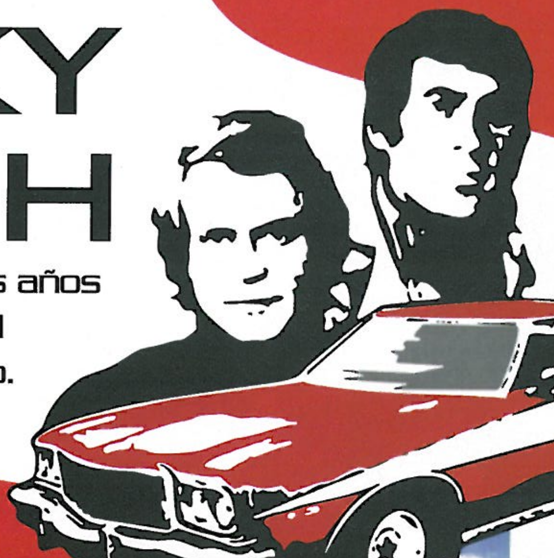
JUGABILIDAD 8,3
Aunque formalmente hay cuatro tipos de golpes no hay mucha diferencia entre algunos de ellos. La sincronización entre las órdenes y la ejecución de los golpes no está demasiado lograda.

DURACIÓN 8,2
La dificultad puede variarse mediante los tres niveles incluidos y mediante el mismo número de velocidades de juego. No hay ningún modo Historia ni alicientes que alarguen la vida del juego.

PS2 GLOBAL 8,3

STARSKY & HUTCH

La popular pareja de detectives de los años 70 regresa para perseguir el crimen al volante del Ford Torino.



Empire ha rescatado las señas de identidad de la serie de Televisión (la música, el Ford Torino, **Huggy Bear**...) y sobre ellas ha construido este vertiginoso *arcade* de conducción, donde no faltan las acrobacias y los saltos imposibles. La meta principal del juego, además de combatir a los delincuentes, es la de mantener la atención de los televidentes, reflejada en un contador que mide la audiencia de la serie. Si se realiza una persecución gris y monótona, la audiencia irá bajando hasta ser eliminado. Para evitarlo, es imprescindible saltar por las rampas, realizar derrapes y recrear, en general, la espectacular conducción que mostraban *Starsky & Hutch* en la pantalla. El juego permite la participación de dos jugadores, uno disparando y el otro conduciendo, e incluso es posible conectar a la consola un volante y una pistola para hacer la experiencia lo más cercana posible a la serie. NEMESIS

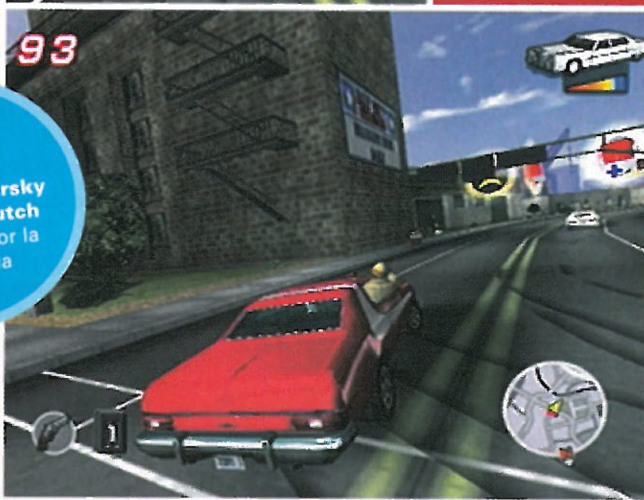
Para mitómanos de la televisión

Recupera las cartas repartidas por la ciudad y podrás acceder a interesantes extras relacionados con la serie de TV: entrevistas a **Antonio Fargas** (**Huggy Bear**), galerías de imágenes y muchas cosas más.









Aunque la gran mayoría de las fases consisten en perseguir a un delincuente determinado, el juego incluye además fases de escolta.

A TIRO LIMPIO
Mientras **Starsky** conduce, **Hutch** disparara por la ventanilla





Género > Conducción/Shooter Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Programador > Mind Eye Prod. Jugadores > 1-2 Misiones > 18 Vehículos > 21 Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,9	8,5	9,0	8,7	8,9
PS2	8,6	8,5	9,0	8,7	8,8

GRÁFICOS: La versión Xbox gana claramente a PlayStation 2 en gráficos (mayor suavidad, mas resolucion...). Aún así, el efecto niebla de la ciudad le resta algo de brillantez en el apartado visual.

MÚSICA / FX: Ademas de la sintonia original de la serie de television, todas las fases estan ambientadas por musiquillas de lo años 70. Las voces en ingles, incluyen las de Antonio Fargas (el Huggy Bear de la serie original).

JUGABILIDAD: Pese a que parece dificil disparar y conducir el Ford Torino a la vez, el control es impecable. Lo mejor llega con la participacion de un segundo jugador disparando, mientras el otro conduce.

DURACIÓN: La mecánica no es muy variada (casi siempre consiste en perseguir y disparar a un criminal a la fuga), pero lo suple con una gran jugabilidad y los tres episodios extras, uno de ellos dedicado solo a acrobacias.

MEJOR VERSIÓN



Xbox sale vencedora por su mayor calidad gráfica, pero ambas versiones son igual de divertidas.

Superguí

TOMB RAIDER

EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

Descubre el misterio que oculta la última aventura de Lara y evita que El Alquimista Oscuro consiga sus planes.



CALLEJUELAS DE PARÍS

Tras huir del apartamento de **Von Croy**, **Lara** se encuentra en un callejón. Esta parte del juego hace las veces de tutorial, por lo que ella misma te irá indicando lo que debes hacer en cada momento y la manera de realizar las acciones. Para empezar, dirígete al pasillo que lleva a la puerta (por la que no puedes ir) y coge la munición del suelo. Te será de ayuda más tarde, cuando consigas algún arma. No te acerques demasiado al perro o te morderá. Sube al cubo de la esquina y desde allí al saliente superior. Avanza por él, salta el hueco. Sube por la escalera. Arriba encontrarás una ventana. Entra por ella. Abre los cajones y hazte con todos los *items*. Sal de la habitación y sube por la otra escalera. Entra por el hueco de la verja. Para saltar deja pulsado el botón de andar y presiona el de salto. Sigue avanzando por el saliente y salta al final. Sube por la tubería. Al final de ella agárrate a la plataforma. Avanza un poco y déjate caer cuando haya suelo debajo para recargar la «resistencia» de **Lara**. Vuelve a agarrarte y ve hasta el final. Cuando veas un hueco en la verja sube. Llegarás a una azotea. La puerta de la caseta aún no la puedes abrir. Aparta el barril y déjate caer por el hueco. Encontrarás una palanca. **Lara** dirá que aún no es lo suficientemente fuerte como para llegar al final del saliente. Vuelve a subir y abre la puerta de la caseta con la palanca. La fuerza de **Lara** aumentará. Vuelve a bajar y agárrate al saliente. Ve hasta el final y déjate caer. Avanza y llegarás a un guardia. Utiliza el sigilo para hacerte con la llave sin que te vea. No es necesario que acabes con él. Utiliza la llave en la puerta anterior y baja la escalera.

EDIFICIO ABANDONADO

Tras la escena, la policía parisina te seguirá los pasos muy de cerca. Lo primero que debes hacer en cuanto entres es colocar el armario bloqueando la puerta. Sube por las escaleras y, cuando



hayas avanzado un poco, la policía entrará en el edificio. No te preocupes, no te cogerán y no deberás enfrentarte a ninguno de sus efectivos. El único peligro es el gas. A partir de ese momento tendrás que vigilar tu nivel de aire. Para rellenarlo puedes entrar en algún apartamento que esté limpio. En el segundo piso encontrarás una puerta que necesita una llave para ser abierta. Continúa subiendo. Salta corriendo para llegar al otro lado del suelo que se ha derrumbado. Aparta el armario de tu camino para seguir avanzando. Al final encontrarás una caja que te impide el paso. Empújala y súbete a ella. Desde allí podrás saltar y alcanzar el último piso. Entra en la sala del ascensor y ponlo en marcha. Aquí encontrarás dos llaves. Una de ellas es la que te permite abrir la puerta del final del nivel; la otra hace lo propio con la del apartamento de la segunda planta. Si quieres conseguir los objetos que hay dentro (no es necesario para avanzar en el juego) sal de la habitación y haz uso del ascensor para bajar hasta la segunda planta. Utiliza la llave y hazte con los *items*. Vuelve a subir y abandona el edificio.

TEJADOS DE LA ZONA INDUSTRIAL

Sube al barril y continúa por la escalera. Arriba encontrarás un cable por el que continuar colgada. Hazlo y aparecerá un helicóptero para incordiarte. Cuando hayas avanzado un poco tendrás que recoger las piernas de **Lara** para poder seguir. Desciende al otro lado. Déjate caer por el tejado y aterrizarás en una plataforma con una puerta al final. Entra por ella. Coge las monedas y sal por la otra. Coge la munición y el chocolate y sigue avanzando. Después baja por la escalera. Abajo encontrarás una caja. Haz que **Lara** la mueva y su fuerza aumentará. Continúa por la izquierda y deslízate por debajo de la puerta del garaje. Coge el botiquín y sube a la caja. Desde allí salta a la parte de la plataforma que no tiene barandilla. Sigue por ella. Al final, la misma **Lara** te informará de que es capaz de realizar el salto (¿acaso lo dudabas?). Hazlo y agárrate al saliente. Ve a la izquierda y sube. Continúa por la escalera, coge la munición, salta el hueco y sal por la puerta. Sigue por la siguiente puerta y saldrás al exterior. Llegarás a unas escaleras. Desciende hasta abajo y coge las monedas. Sube y entra por la puerta. Continúa por la escalera. Llegarás a otra azotea. Detrás de la caseta encontrarás algunas monedas. Explora la zona y darás por concluido el nivel.

APARTAMENTO DE MRS. COVIER

Tu siguiente objetivo es encontrar a esta colaboradora de **Verner** e investigadora de arte. Nada más llegar tendrá lugar una secuencia en la que ambas féminas charlarán sobre la muerte de **Von Croy** y la situación actual. Tendrás que elegir entre las respuestas que se ofrecen para continuar la conversación. Al final **Covier** cederá y te entregará el cuaderno de campo de tu mentor fallecido. Después de despedirte puedes investigar por su apartamento para conseguir algún objeto de utilidad. En la cocina encontrarás una botella de vino y en el escritorio unas píldoras calmantes. Date prisa y abandona el edificio por la puerta al final del pasillo.

GUETO DE PARÍS

Lara aparecerá en un vagón de metro abandonado, en medio de una zona habitada por vagabundos. Sal del tren y ve a hablar con los «sin techo» que se encuentran cerca de una hoguera. Tras conseguir algo de información a cambio de nada vuelve al vagón y encarámate a él. Coge el botiquín, agáchate para pasar por debajo de la tubería y sube por la reja medio caída. Cuando llegues arriba salta por el hueco. Te encontrarás con otro tipo al que poder interrogar. Tras hablar con él sobre el **Monstrum** (el sádico asesino en serie que asola la capital francesa) y alguna que otra cosa más tendrás un nuevo objetivo al que dirigirte. Antes de abandonar esta zona por la puerta de la izquierda, puedes investigar un poco para conseguir algún objeto de salud o munición si lo consideras necesario. Tras atravesar la puerta llegarás a una zona que representa una de las grandes novedades de esta sexta entrega de *Tomb Raider*. Se trata de las calles de **París**, un conjunto de pantallas por las que podrás deambular libremente sin temor a morir de una caída o a ser atacada por un Tiranosaurio. También podrás encontrar multitud de objetos útiles en cada rincón, así que investiga a fondo. Para que puedas orientarte con mayor facilidad existen repartidas por toda la zona señales indicativas y mapas con las localizaciones más importantes. Hay cierta libertad de elección en este punto, así que describiré la forma más rápida para avanzar. De ti depende seguirla o encontrar otra alternativa. Un lugar de especial interés es la tienda de empeños (señalada en los carteles como «Pawnshop». En ella, además de tener que acudir más adelante para avanzar en la historia, podrás vender todos aquellos objetos «especiales» (botellas de vino, monedas antiguas, joyas...) que hayas encontrado. El dinero te será de gran ayuda más adelante. Nada más empezar te encontrarás con una mujer de «moral distraída» (con gran parecido físico con una chica de nuestro sector, por cierto). Te ofrecerá gran cantidad de información desinteresadamente (hay que ver qué enteradas están estas chicas). Tú siguiente objetivo es el Café Metro. No tiene pérdida. Cuando llegues habla con el camarero, *Pierre*, y te encargará un trabajito. Antes de dejar el local fíjate en el tipo que hay en una de las mesas. No puedes hablar con él. Es hombre de pocas palabras (como todo buen héroe que se precie), pero vuestros caminos se cruzarán de nuevo más adelante. Ahora te toca encontrar el club de **Bouchard**, uno de los jefes de la mafia parisina. Ve a la zona por la que entraste al nivel y verás una puerta verde en la que pone «Garage». Al lado hay un callejón y en él, una puerta en la que se lee «Stage Entrance». Entra por ella.

LA SERPENT ROUGE

Bienvenido al club más *cool* de **París**. Como toda chica de buen ver, **Lara** no tendrá que pagar para entrar. Un *travelling* de cámara te mostrará al primero de los enemigos, que se encuentra en una habitación a la izquierda. Acaba con él (atacándole por la espalda en modo sigilo a ser posible) y hazte con los objetos. Vuelve al punto de inicio, sigue recto y acciona el interruptor de la pared. Sigue avanzando, sube por las escaleras y entra por la puerta. Llegarás a la pista. Acaba con los enemigos y ve a la barra. Coge los objetos y activa el montacargas que te entregará más *items*. Después dirígete al lugar donde debería estar el DJ. Coge el disco (otra de las ▶

cosas que te comprará el dueño de la tienda de empeños). Pon en marcha las luces y la machacona música. Aparecerán más malos. Tras deshacerte de ellos y robarles la munición (ellos ya no van a necesitarla) sube por las escaleras hasta llegar a un punto en el que no puedes avanzar más. Empuja el bloque y sube a él. Salta hasta la viga y avanza por ella. La parte delantera caerá y tendrás que saltar hasta el segundo nivel de la discoteca. Acaba con los enemigos y coge los objetos de este nivel. Ponte en el borde donde no hay barandilla y salta hacia el bloque de luces que sube. Luego baja cuando se encuentre en el punto más bajo. Escala por las vigas hasta la parte superior y desde allí salta al puente. Sube por la escalera de la izquierda. Deslízate por la pendiente y salta hasta la siguiente plataforma antes de caer. Salta de nuevo y desde aquí engánchate a otra viga. Sube a ella cuando puedas. Al llegar al final, salta hasta la caseta. Empuja la parte del puente que se encuentra elevada y **Lara** se hará más fuerte. Ahora puedes entrar en la cabina. Coge la llave y activa el mecanismo. Tienes que hacer que la luz que echa chispas avance hasta la parte a la que puedes acceder. Para ello, opera dos veces la primera palanca y luego una vez la segunda. Sal de la cabina, cruza el puente y sube por la escalera. Abre la caja de la luz y hazte con la misteriosa caja. Vuelve a la cabina y abre la puerta de atrás. Baja por la escalera para concluir el nivel.



VUELTA AL GUETO DE PARÍS

Desciende por la escalera, déjate caer por el hueco y de nuevo por el saliente para aparecer otra vez en las calles de **París**. Dirígete al café para devolver la caja a **Pierre**. Él te dará la dirección de su ex-mujer (cosa que no parece agradar demasiado a **Lara**), así como un código de entrada (15328) a su edificio. Parece que ella conoce un camino seguro para llegar hasta **Bouchard**, tu próximo objetivo. Llegar hasta la tal **Francine** es sencillo, tienes que dirigirte a la izquierda desde el café. Introduce el código en el panel numérico y sube hasta su piso. Habla con ella y después sal del apartamento por la ventana.

CEMENTERIO DE ST. AICARD

Lara se encuentra en una cornisa. Salta el hueco, luego la verja y sube por la tubería. Sube al saliente y avanza rápido ya que el suelo cederá bajo tus pies. Sigue, descuélgate y avanza por el saliente. Agárrate al cable y, en el otro lado, desciende sobre el tejado de uno de los mausoleos. Ya estás en el cementerio. Ten cuidado con el perro que saldrá a tu paso. Para avanzar tienes que localizar una sección que se encuentra rodeada por una verja bastante alta. Para poder acceder tienes que subir a una tumba cercana y desde allí saltar a otra, a otra más después y finalmente llegarás a la zona cercada. Abre la puerta del pequeño santuario por las bravas para que **Lara** se haga más fuerte. Coge los objetos y empuja la estatua de un ángel para que se abra la tumba que te conducirá a los subterráneos.

LA GUARIDA DE BOUCHARD

En esta zona te encontrarás con unos nuevos enemigos, las ratas. Son pequeñas pero bastante molestas, así que llénalas de plomo en cuanto las veas. Avanza por el pasadizo. El suelo cederá, pero **Lara** aterrizará sana y salva. Agáchate para entrar por el hueco y, en el otro lado, vuelve a subir escalando por la pared. Para salvar el siguiente abismo encarámate a la tubería y avanza por ella. De nuevo te encontrarás con otro vacío en tu camino. Salta al agua, sumérgete y nada hasta llegar a una pared que puedes escalar (la propia **Lara** te informará de ello). Al final del pasillo verás unos escombros. Tira de uno de ellos y el resto cederá. Vuelve sobre tus pasos y entra por la verja. Avanza por las puertas y pasa sobre los escombros que derribaste. Salta al agua, nada hacia el otro lado y sube. Llegarás a una habitación con un hueco en la pared. Entra por él. Llegarás a una habitación con tumbas. En la zona de la izquierda te encontrarás con un tipo en una camilla (al parecer una de las víctimas de **Mostrum**, ¡cómo se las gasta el tío!). Coge el botiquín y sal por la puerta. Entra por la que está al final del pasillo y te encontrarás por fin con **Bouchard**. Habla con él (te recuerdo de nuevo que es mejor reservar tu lengua viperina para la vida real; en este juego borderías las justas) y te hará otro encargo (¿por qué todo el mundo confunde a **Lara** con un repartidor?). Acciona la palanca de esta habitación y se abrirá una puerta en el pasillo. Antes de entrar en ella, ve a la habitación que te quedaba por inspeccionar. Detrás de una tumba encontrarás munición. Entra por la puerta recién abierta, hazte con el cargador y empuja la caja. Súbete a ella y agarra el saliente. Asciende, utiliza la palanca y baja de nuevo. Vuelve a donde estaba **Bouchard** y sal por la puerta.

IGLESIA DE ST. AICARD

Se trata de un nivel de transición, en el que no hay ningún objetivo importante que cumplir. Puedes hablar con el tipo que está cerca del ring y apostar por uno de los luchadores. Si ganas conseguirás un reloj de oro, si no perderás algo de dinero. Te aconsejo que salves antes de hablar con él, ya que el resultado es totalmente arbitrario. Antes de salir de la iglesia por la puerta que se encuentra en la zona del suelo a cuadros puedes conseguir munición y algún *item* de salud que te serán de gran utilidad más adelante. Para ello ve a la estatua del ángel. Empuja la caja que allí se encuentra y **Lara** se volverá más fuerte. Sube a ella y agárrate al saliente de la izquierda o al de la derecha para llegar hasta los objetos.

LA TIENDA DE EMPEÑOS

Dirígete al establecimiento de **Renne**. Cuando entres te encontrarás con un extraño individuo al que conocerás mejor (para tu desgracia) más adelante. Tras la secuencia, entra en la parte de atrás de la tienda y verás el cadáver del dependiente. Coge su billetera del suelo. Dentro encontrarás una clave que te dejará entrar en la habitación donde guarda las armas. Entra en ella y hazte con todo. Cuando cojas lo último, la puerta se cerrará y una bomba se activará. Pulsa el interruptor amarillo para poder salir. Gira a la derecha y abre la escotilla del suelo. Baja y avanza rápidamente hacia la pantalla para que no te alcance el fuego. Tendrá lugar una espectacular secuencia en la que volverá a aparecer aquel misterioso tipo del café...







ALCANTARILLAS DEL LOUVRE

Bienvenido a una parte del **Louvre** que nunca visitan los turistas. Mata a la rata y coge el chocolate y el botiquín de la zona inicial. Avanza hasta que llegues a una cámara circular con un cascada. Tu misión en este nivel es interrumpir el flujo de esta caída de agua para poder introducirte por la tubería por la que cae. Para ello debes girar una serie de válvulas que se encuentran distribuidas por toda la zona. Pero primero deberás fortalecer a **Lara**. Localiza una tubería en esta cámara y sube por ella. Sigue por la plataforma metálica y activa el interruptor que encontrarás al final. Esto provoca la parada de un ventilador cercano. Desciende al nivel del suelo e introdúcete por uno de los túneles que rodean la cámara. Sube por la escalera de mano y mueve el ventilador. **Lara** verá aumentada su fuerza. Agáchate y entra entre las aspas. Coge la munición por el camino. Al final, gira la válvula y vuelve por donde has venido. Una menos. Vuelve a la zona de la cascada. Sube de nuevo por la tubería. Una vez arriba, avanza por la viga bicolor. Coge la munición y gira otra de las válvulas al otro lado. Sigue ascendiendo por la escalera rota (tendrás que saltar para agarrarte) y luego por la siguiente. Llegarás a un cable al que **Lara** podrá agarrarse. Llega al otro lado del cable y encontrarás una nueva válvula. Vuelve y déjate caer en la viga. Entra por la puerta y coge la munición. Desciende de la misma forma que has subido. Entra por el túnel que se encuentra a la izquierda de la tubería que has utilizado para ascender. Localiza una puerta y llegarás a una habitación con otra válvula. Tras hacerla girar regresa a la cámara circular y sumérgete en el agua. Avanza buceando por el único camino posible y saldrás a la superficie de otra cámara similar a la anterior. Acércate a una plataforma medio caída y trepa por ella. Llegarás a otro cable. Agárrate a él y déjate caer a medio camino sobre una viga. Avanza hasta otra válvula. Vuelve a colgarte del cable y avanza hasta el final. Sube, avanza por la plataforma, salta el hueco y gira la última de las válvulas. La cascada se detendrá. Vuelve a la primera zona y sube hasta el túnel desde donde caía el agua. Entra por la puerta que encontrarás allí. Llegarás a una nueva zona. **Lara** advertirá un olor a combustible en el aire. Salta al agua y sal de ella por la escalera. Sube a una plataforma cerca de donde apareces al salir del agua. Desde allí haz un salto corriendo hasta llegar a dos depósitos. Al acercarte, **Lara** dirá que allí es donde debe colocar el explosivo para volar la pared. Hazlo e inmediatamente salta al agua o morirás. No se te ocurra emerger en esta zona, ya que todo está en llamas. Avanza buceando por las tuberías que se encuentran en el muro. Saldrás a una parte sin agua. Sigue avanzando y llegarás al final de la tubería, a una parte elevada sobre la cámara en llamas. Salta a la tubería. Desde allí a la derecha, a una plataforma desde la que podrás agarrarte a un cable. Avanza colgada y déjate caer sobre la plataforma metálica. Continúa por ellas, sube a la tubería y desde aquí al agujero a la pared. Por fin habrás conseguido entrar en el museo. Avanza un poco y acabará la fase.

GALERÍAS DEL LOUVRE

Sube por las escaleras evitando las cámaras de seguridad y acabando con los guardas (si es posible de una forma sigilosa). Al final de los pasillos llegarás a una habitación llena de barreras láser. Si tocas alguno de ellos se activará la alarma y aparecerá un enemigo. Pulsa el interruptor de la pared para desactivarla y volver a intentarlo. Sube a la primera vitrina y desde allí salta al saliente de la izquierda. Sube y haz un salto en carrera para superar la primera barrera. Aterrizarás en la vitrina de la izquierda. Salta hasta la central y, desde ella, haz otro salto en carrera cuando la barrera se encuentre en su parte más baja. Para salvar la siguiente barrera déjate caer de la vitrina y avanza agarrada a ella por la parte derecha. Al final, sube de nuevo y salta cuando desaparezcan los láser. Acto seguido sube a la vitrina de la derecha y salta (pero no desde el borde) para llegar por fin a la puerta. En la siguiente sala también hay estos molestos sistemas de seguridad. Agáchate y pasa por debajo de la primera barrera. Ve a la pared de la derecha, pégate a ella y pasa por la segunda. Acaba con el guardia y coge su tarjeta de seguridad. Avanza hasta el final de la sala y verás una cámara de seguridad que custodia una puerta y un botiquín. Hazte con él y vuelve a la puerta que defendía el guardia. Dentro de esta sala te espera otro enemigo, así como pinturas muy conocidas de pintores italianos como **Veronés**. Pero sin duda la que más llamará tu atención es la **Mona Lisa**, que se encuentra custodiada por otra barrera. En esta sala verás también dos vitrinas vacías. Mueve la más pequeña y **Lara** se hará más fuerte. Con esto también dejarás al descubierto el mecanismo que desactiva la barrera. No lo acciones aún. Mueve la vitrina más alta hasta que de con la fila de asientos. Vuelve y utiliza la tarjeta para eliminar la barrera. Rápidamente sube a la vitrina más alta y salta hacia el cuadro. Agárrate al saliente, sube y entra por el conducto. Avanza por él hasta que llegues a una verja que podrás derribar. Acaba con el enemigo. Has llegado a una zona de tejados. Localiza una especie de aparato de aire acondicionado blanco. Sube a él y agárrate al saliente. Sube cuando se te permita para reponer la resistencia y sigue por la cornisa hasta que llegues a un cable. Sube a él y avanza colgada hasta el otro lado. Tienes el tiempo justo antes de que se acabe su resistencia. **Lara** se hará más fuerte. Deslízate por el saliente y llegarás a una zona rodeada por una verja. Si quieres puedes utilizar la escalera de mano para bajar de nuevo y abrir las puertas de esta zona por la fuerza y recoger los objetos que te has dejado. Sube a la máquina y entra en el conducto. Baja por la escalera y llegarás a una especie de almacén. Sal de él y acaba con el guarda. Te encuentras en la zona de las oficinas. Entra por la primera puerta de la derecha. Dentro de la sala verás un armario con unos respiradores. Aún no deberás cogerlos. En la siguiente habitación encontrarás un enemigo, además de unos ordenadores por los que accederás a las cámaras de vigilancia del museo. Entra en el que controla el despacho de **Carvier** y haz *zoom* hasta localizar el código que está pegado a su ordenador. Vuelve al pasillo e introduce el código en el panel al lado de la puerta del final. Entra en su despacho y coge el pase de seguridad de su escritorio. También encontrarás información sobre las pinturas. Sal de la habitación y utiliza el pase en la puerta que se encuentra en el otro extremo. Baja por las escaleras y entra por la puerta. Te encontrarás de ▶

superguía

nuevo en las salas del museo, sólo que ahora podrás acceder a cualquier sala gracias a la tarjeta. Puedes aprovechar y visitar aquella puerta con una cámara de seguridad que **Lara** no podía derribar antes. Entra en la segunda habitación con láser (desde donde accedías a la sala de **Mona Lisa**) y utiliza el pase de seguridad en la puerta del final. Baja por las escaleras y acaba con el guardia. No te molestes en entrar en la habitación del descansillo; sólo encontrarás un enemigo. Sigue descendiendo y avanza por los pasajes hasta llegar a una zona con unos ordenadores. Entra por la puerta azul para acabar la fase.

YACIMIENTO ARQUEOLÓGICO

Avanza hasta la primera caseta, de la que saldrá un guarda. Acaba con él y entra en ella. Recopila toda la información que encuentres y activa un interruptor para encender unos ordenadores. Sal de la caseta y sigue por la derecha. Mata al guardia y entra en la siguiente caseta. Activa el ordenador y coge la impresión, en la que encontrarás el primero de los cuatro símbolos que necesitas en este nivel.



Vuelve a las puertas azules que pasaste antes. Tras ellas hay un mecanismo que te dejará inspeccionar un fragmento de roca. Investígalo a fondo hasta que localices otro de los símbolos. Sal y encuentra la escalera que te conduce al yacimiento. Continúa bajando por los andamios, mata al guardia y llega al nivel del suelo. Sube por la escalera de la derecha y escala por la pared hasta llegar a una plataforma. Salta verticalmente y **Lara** se agarrará a la parte inferior del puente. Avanza colgada hasta el otro lado. Una vez allí asciende a la plataforma de madera. Sube y avanza por el puente metálico. Pulsa el interruptor para que baje el ascensor. Vuelve sobre tus pasos hasta que puedas saltar a ese ascensor. Llegarás a una misteriosa puerta. Necesitas cuatro símbolos para abrirla. Dos de ellos están en el cuaderno; los otros dos los acabas de conseguir. Utiliza la manivela para girar las ruedas. Cuando coloques el primero, ve a la parte de la derecha donde encontrarás cuatro manivelas. Cada una corresponde a un símbolo. Pulsa la primera para que se fije el que acabas de colocar y vuelve a mover la palanca de la puerta para colocar el segundo; repite la operación hasta que los cuatro estén colocados y girados. Por si acaso, los cuatro símbolos son (de dentro hacia fuera del círculo): una especie de palmera con ramas, un círculo con un punto en el centro, un monigote humano con una línea en la cabeza y una media luna al revés. Cuando lo hayas hecho sube a donde pulsaste el interruptor para hacer descender el ascensor y déjate caer por la abertura circular.

TUMBA DE LOS ANTIGUOS

Avanza por las cuevas dejándote caer con cuidado. Llegarás por fin a una gran cámara y tendrás una perspectiva de todo el nivel. Tu objetivo es llegar a la parte inferior sana y salva. Desde el saliente, descuélgate y escala por la pared hacia abajo. Ten cuidado con los murciélagos; son bastante molestos. Cuando llegues a la plataforma, salta al poste de la derecha y desde allí al agujero de la pared. Avanza de nuevo por las cuevas descendiendo. Llegarás a un puente roto. Efectúa un salto en carrera para llegar al otro lado. Encontrarás un objeto de salud. Vuelve al borde y salta al poyete en el que falta la gárgola. Desde allí, salta a la gárgola de la izquierda. Agárrate y avanza así hasta que puedas dejarte caer en una superficie segura. Baja por la pared hasta llegar a una abertura. De nuevo agárrate al muro y avanza hasta la izquierda. Déjate caer. Salta al otro poste y mueve la palanca. Aparecerán unas plataformas de piedra. Síguelas hasta el nivel del suelo. Allí te encontrarás con un nuevo tipo de enemigo que será muy común en las siguientes fases: los esqueletos. No te molestes en acabar con ellos a no ser que sea necesario, ya que requieren gran cantidad de munición para caer y se levantarán una y otra vez. Localiza un pequeño hueco en la pared por el que tienes que entrar agachada. Activa la palanca que hay dentro. La posición de las plataformas por las que has descendido cambiará. Ahora localiza la más baja y sube por ellas. Al final encontrarás otra palanca. Actívala y se abrirá la reja del suelo. Baja y déjate caer por ella. Avanza y tira la puerta abajo. **Lara** se hará más fuerte. Coge los objetos y la escopeta. Sigue avanzando por el subterráneo, derriba el muro y entra. En esta habitación tienes que activar la palanca de la pared y avanzar corriendo hasta la salida esquivando todas las trampas. Cuando lo logres sigue adelante por la siguiente puerta.

CÁMARA DE LAS ESTACIONES

Bienvenido a la fase más larga, difícil y desesperante del juego, todo un homenaje a la «tradición Tomb Raider». Te recomiendo que protejas la pantalla de tu televisor, porque en más de una ocasión querrás tirar el mando de tu **PS2** contra ella. Te encuentras en una gran sala circular. Pasa de los esqueletos; no te causarán demasiados problemas. En el centro de la cámara verás cuatro interruptores que forman un círculo. Tu misión es pulsar uno de ellos y acto seguido enfrentarte a una prueba para conseguir una de las cuatro joyas que necesitas. El orden en el que completes las pruebas es irrelevante. Pero ten cuidado con una cosa. Tras pulsar uno de ellos, se abrirán tres puertas. Tienes que introducirte por la correcta y activar la palanca indicada para que se abra el camino hacia la prueba. Si lo haces mal serás conducido a una habitación con trampa. Desde ella debes encontrar un ascensor y tirar de una cadena para volver a la cámara central.

CÁMARA DE NEPTUNO

Empecemos por el agua. Pulsa el interruptor que tiene unas olas grabadas. Entra por puerta de la izquierda y activa la manivela. Se abrirá otra puerta, entra por ella y gira a la izquierda. Ve hacia la gran puerta. Llegarás a una habitación con un esqueleto que lanza fuego. Acaba con él (la escopeta funciona muy bien) y coge la munición del suelo. Sigue e introdúcete en el agua. Avanza buceando hasta una gran sala. Entra por la puerta que protegen las cuchillas y pulsa el interruptor. Vuelve a la habitación desde la que has entrado en el agua. Ahora podrás tirarte al agujero que se encuentra en esa misma sala, que se habrá llenado de agua. Avanza hasta el fondo e introdúcete por la pequeña abertura. Pulsa el interruptor y vuelve a la superficie. En la habitación que se encuentra sobre la cabeza de **Neptuno**



encontrarás un botiquín. En el siguiente pasaje de la izquierda hay munición. La otra puerta restante acaba en un pozo con agua. Avanza por él, coge el botiquín y sigue hasta llegar a un pequeño espacio en el que podrás emerger para recuperar aire. Vuelve a sumergirte y avanza por el pasillo por el que salen las lanzas de la pared. Ten cuidado con ellas. En la intersección gira a la derecha para recuperar aire; después toma el camino de la izquierda. Coge la munición y llegarás a una gran sala. En el fondo, sobre un pedestal, encontrarás la primera joya. En uno de los lados de este pedestal deberás activar una palanca. Al hacerlo, la verja de arriba se abrirá. Nada a través de ella y sal a la superficie. Entra por la puerta bajo la estatua de **Neptuno** y llegarás a la primera habitación de esta zona. Vuelve a la cámara central.

ALIENTO DE HADES

Bien, una prueba menos. Vamos a por la siguiente. Pulsa el interruptor que muestra un ideograma del viento soplando. Coge la puerta de la derecha y pulsa el interruptor. Baja las escaleras y gira a la derecha. Empuja la parte de la pared que parece diferente, coge la munición y presiona el interruptor. Llegarás a la cámara en cuestión. El objetivo es fácil de explicar y difícil de cumplir. Tienes que llegar al otro lado del abismo saltando de plataforma en plataforma. El viento intentará desestabilizarte, así que no avances cuando sople. Utiliza el salto pequeño (mantén presionado el botón de andar y pulsa el de salto). Tienes que esperar a que la plataforma a la que quieres ir esté a la distancia adecuada; ni muy cerca ni demasiado lejos. Tranquilo, es lógico que te acuerdes de la madre de los programadores de **Core** en más de una ocasión. Cuando llegues al otro lado coge la gema. Sí, lo has adivinado. Tienes que volver por el mismo camino, aunque ahora el viento ha cesado.

SANTUARIO DE LAS LLAMAS

De vuelta a la cámara central, pulsa el interruptor que tiene una estrella grabada. Entra por la puerta de la derecha. Llegarás a otra complicada prueba. Avanza rápidamente por las plataformas teniendo en cuenta que algunas de ellas desaparecen y también caen rocas incandescentes que te pueden herir. Cuando llegues a la joya, aparecerán poco a poco pequeñas plataformas suspendidas en el aire por las que tienes que regresar.

IRA DE LA BESTIA

Pulsa el interruptor que te falta y entra por la puerta central. Una gran sala te espera. Cuando llegues, la estatua se vendrá abajo y con ella gran parte del suelo. El camino hasta la cuarta joya es complicado ya que, a medida que avances, las plataformas irán cediendo sin previo aviso. Hay varias formas de llegar al otro lado; explicaré la que yo he tomado. Déjate caer hasta la plataforma de la izquierda. Sigue hasta llegar a una especie de puente que cruza transversalmente la sala. Avanza hacia la derecha y salta hacia la pared (ten cuidado, pues la última parte del puente cederá). Llegarás a un saliente por el que debes avanzar pegado a la pared. Cuando llegues al final, avanza hasta el borde de la plataforma pero no saltes. Esta se moverá pero no caerá; en lugar de eso avanzará hasta permitirte saltar a otro risco. Desde aquí la cosa es más sencilla. Avanza ascendiendo y ten cuidado con las partes que se derrumban. Cuando cojas la joya el suelo volverá a su lugar, pero aparecerán unos cuantos esqueletos de fuego. Tienes que pulsar los dos interruptores que se encuentran a ambos lados de la sala para que se abra la puerta. Si los esqueletos te prenden fuego, busca las caídas de agua para apagarlo. Sal por la puerta.

VUELTA A LA CÁMARA DE LAS ESTACIONES

Ahora que cuentas con las cuatro joyas, debes colocarlas en las paredes de la zona por la que entraste. Al hacerlo se abrirá una puerta. Para llegar a ella debes acceder a la habitación «trampa». Para ello pulsa cualquiera de los interruptores del centro de la sala, entra por cualquier puerta, usa la palanca y caerás en ella. Avanza por el pasillo circular esquivando las trampas y saltando los espacios con fuego hasta que localices la puerta en cuestión, que tiene una especie de placa de metal. Tras ella te espera una especie de máquina de grandes proporciones. Tu objetivo es localizar cuatro válvulas (que se corresponden a las cuatro piedras) y girarlas. La primera se encuentra justo a la izquierda de donde comienzas. Acto seguido baja por las escaleras hasta el nivel del suelo. Te espera otro esqueleto. Sube por la escalera de la máquina y llegarás a un cable. Agárrate a él y llega al otro lado. Sube por la escalerilla y, cuando llegues al final, realiza un salto hacia atrás. Aterrizarás en una plataforma. Sube de nuevo y encontrarás la válvula. Tras girarla salta desde allí hacia la máquina. Encontrarás otro cable. Agárrate y cruza hasta el otro lado. Sube por la escalera y gira la tercera válvula. La última de ella está en la propia máquina, en la plataforma circular que la rodea, pero no se abrirá hasta que hayas girado las tres anteriores. Cuando actives las cuatro, la máquina se pondrá en marcha. Ten cuidado con las aspas y sal de la cámara. Sube las escaleras y ve a la izquierda. Localiza el ascensor. Tira de la cadena y llegarás a una plataforma con objetos de salud. Tira de nuevo y llegarás a la cámara principal, donde ahora habrán aparecido unos pilares que suben y bajan. Sube por la rampa medio derruida y salta de pilar en pilar hasta el más alto. Desde él, encarámate a la pasarela circular y avanza hasta llegar al corredor circular que rodea la estancia. De las paredes aparecerán esqueletos. Lo mejor será ignorarlos. Avanza hasta las escaleras y sube por ellas. Sigue adelante hasta llegar a una pared que puedes escalar. Avanza hacia la derecha y llegarás a una palanca. Actívala y se abrirá una puerta en las escaleras. Entra por ella. Empuja la pared medio rota y coge los *items*. **Lara** se hará más fuerte con esta acción. Vuelve a la parte de muro que podías escalar. Haz una parada en la plataforma donde estaba la palanca para reponer fuerzas. Sigue subiendo y llegarás a un punto en el que **Lara** se colgará del techo. Tienes poco tiempo para llegar a una plataforma suspendida donde tomar un respiro. Acto seguido vuelve a agarrarte del techo y avanza hacia la zona en la que termina la sección en la que puedes agarrarte. **Lara** ascenderá otra vez por una abertura. Ve hacia la izquierda y déjate caer. Por fin estarás a salvo. Entra por la puerta que encontrarás al avanzar un poco y sube por las escaleras siguientes. Atraviesa otra puerta y prepárate para enfrentarte al primer jefe.

EL ESPECTRO ROJO

Tras la secuencia en la que **Lara** demuestra sus conocimientos de lenguas muertas, te encuentras en una sala con varias ▶

superguía

estatuas humanas. También hay varios *items* por el suelo que puedes recolectar, así como un fantasma volador que te incordiará bastante. Lo que debes hacer es disparar al fantasma hasta que se detenga. Debes aprovechar estos valiosos segundos para acercarte a la estatua que tenga el fulgor azul en ese momento para cogerlo. Es complicadillo, así que ten paciencia. Cuando lo consigas, sal por la puerta que se abrirá y avanza por el agua.

LA TUMBA DE LOS ANTIGUOS (INUNDADA)

Según avanzas por la sala se irá llenando de agua. Nada hasta la cámara que habías visitado antes. Si asciendes hasta la parte superior podrás reponer oxígeno y encontrar un objeto de salud. Sumérgete y localiza la salida, que es la misma por la que entraste en esta fase la primera vez.



SEGUNDA VISITA AL YACIMIENTO ARQUEOLÓGICO

Avanza y sube a la caja. Desde aquí salta la verja y sal por la puerta de la derecha.

ASEDIO A LAS GALERÍAS

Vuelta al museo del **Louvre**, aunque esta vez la fiesta está bastante más animada, pues **Eckhardt** ha mandado a sus hombres para darte caza y son bastante más peligrosos que los guardias del museo. Vuelve por donde accediste al yacimiento. Tendrá lugar una escena en la que puede verse los métodos poco «ortodoxos» de estos tipos. Avanza hasta la sala de láser y las vitrinas. Hazte con el arma de uno de los malos. Aparecerá una barra que irá bajando a medida que **Lara** se quede sin aire por el gas que han lanzado. Al final de la sala gira a la izquierda, mata al malo y sube por las escaleras. Llegarás a la zona de las oficinas. Entra en la habitación donde estaban los respiradores. Ahora sí que podrás cogerlos. Colócatelo y aparecerá un medidor con la cantidad de aire restante. También en este punto, **Lara** aprenderá el «sprint». Sal de la habitación y gira a la izquierda. Baja por las escaleras. Sal por la puerta del fondo y acaba con los enemigos del *hall*. Entra por la puerta de la izquierda y sigue librándote de los malos que aparecen del techo. No te olvides de recoger la munición que dejan al morir. Sigue avanzando, baja por las grandes escaleras hasta el nivel inferior. Entra por la puerta del final. Tendrá lugar una larga y espectacular secuencia en la que seremos testigos de un momento erótico-festivo con **Kurtis** de por medio (¿hacía falta tanto «sobeteo» para desarmarla?). Tras la escena, **Lara** se encuentra con **Bouchard** y se dirige a su nuevo destino.

APARTAMENTO DE VON CROY

En la planta baja hazte con todos los objetos y recopila toda la información sobre el embrollo en el que **Lara** está metida. Cuando recojas el bastón, el verdadero asesino de **Verner** aparecerá armado hasta los dientes. Cuando le hayas disparado unas cuantas veces huirá. Abre de una patada la puerta que se encuentra tras las escaleras y **Lara** se hará más fuerte. Coge los objetos y sube hasta el cuarto de baño, donde encontrarás más *items* de salud y munición. Sigue subiendo hasta el dormitorio. Coge los objetos. En el escritorio encontrarás información sobre el siniestro grupo de la Cábala. Baja por la escalera de caracol y sal del apartamento. Sal por la puerta de enfrente. Ve por el pasillo en dirección opuesta a los láser. Abre la puerta, coge los objetos y sal. Entra en la puerta de la derecha. Dentro te encontrarás de nuevo con el malvado villano que hará un gran agujero en la pared. Dispárale hasta que huya. Coge sus armas y sigue por el agujero. Ahora tienes que saltar por encima de los láser efectuando saltos laterales. Cuando dobles la esquina explotarán los explosivos. Baja hasta el nivel inferior y hazte con los *items*. Vuelve a subir por las escaleras y continúa. Llegarás a un nuevo pasillo lleno de barreras láser y con el malo al final del mismo. Tienes que llegar hasta él esquivando sus disparos y las barreras. Un par de disparos y el tipo será historia.

LOS CRÍMENES DEL MONSTRUM

Tras la escena, en la que se revelan bastantes detalles de la trama, **Lara** llega a **Praga**. De nuevo nos encontramos con un nivel relativamente abierto, como el de las calles de **París**. Localiza al reportero cerca del coche rojo y habla con él. Tras la conversación, tendrás un nuevo objetivo. Entra en el callejón cercano y acaba con el enemigo. Coge el martillo. Cruza la plaza y entra por el callejón que encontrarás al otro lado. De nuevo otro enemigo. Cuando acabes con él, utiliza el martillo para abrir la trampilla del suelo. Déjate caer. Ve hasta el final del túnel y gira a la derecha. Entra por la parte de pared que está derruida. Sube por las escaleras y entra por la puerta. Te darás de bruces con un viejo amigo. Tras interrogarle, se añadirá un objetivo a tu cuaderno relacionado con la orden *Lux Veritatis*, a la que pertenece el bueno de **Kurtis**. Entra por la puerta de la habitación en la que te encuentras. Aparecerás en una gran sala llena de reliquias. Localiza un mueble que puedes mover. **Lara** se volverá más fuerte. Sube al mueble y desde allí salta al andamio. Sigue subiendo por ellos y salta hasta llegar a una cadena de la que puedes tirar. Se abrirá un armario en el nivel inferior. Baja y hazte con su contenido. Acércate al reloj de pie e investígalo. Vuelve a subir y avanza por los andamios hasta una segunda cadena. Tira de ella y tendrá lugar una escena en la que aparece el reloj que hay pintado en el suelo. Vuelve al nivel del suelo y acciona el reloj de pie con el *pad* digital hasta colocar la aguja en las tres. El gran reloj que hay en el suelo se convertirá en una escalera. Baja por ella. En la siguiente sala coge el papel del escritorio. Contiene una clave numérica. Introdúcela en el panel que hay al lado de la pintura. De este modo obtendrás el último de los grabados obscuros. Sube y sal de la sala por la puerta. Te darás cuenta de que **Bouchard** no está donde lo dejaste. Vuelve sobre tus pasos hacia las alcantarillas. Antes de llegar tendrá lugar una secuencia en la que aparecerá **Bouchard**... muerto. Aquí no se salva ni el apuntador. Coge sus llaves, baja por las escaleras y abre la puerta roja. Volverás a las calles de **Praga**. De nuevo conversarás con el reportero, que ahora se mostrará mucho más colaborador.

EL STRAHOV

Esta fortaleza de la mafia checa es otro de los niveles más complejos del juego, sobre todo en lo que a





exploración y resolución de enigmas se refiere. Comenzarás en una especie de área de carga llena de contenedores. Dentro de uno de ellos encontrarás un botiquín. Acércate a la puerta y tendrá lugar una escena en la que una grúa magnética mueve uno de los contenedores. Sube a uno de ellos y desde allí salta a los dos que están apilados. Ve a la izquierda y salta a la estructura blanca de la pared. Desde ella realiza un salto en carrera para llegar a la siguiente zona. Al aterrizar **Lara** comentará que es mejor no llamar demasiado la atención (eso habérselo dicho al cirujano plástico). Avanza en modo sigilo hasta la otra parte de la sala y sube por la escalerilla. Entra por la puerta de la izquierda. Utiliza la tarjeta de seguridad en la ranura y sigue. Mata a los dos enemigos y sigue. Sube por la escalera de esta zona (la pequeña). Entra por la puerta y activa las luces de una cabina cercana. Vuelve abajo. Sube por la otra escalera, la más alta. Llegarás a una zona de pasarelas que acaban en la cabina que aparecía en la escena. Entra y la grúa magnética destruirá las dos armas fijas que habrían acabado con **Lara** de otra manera. Sal y desciende hasta el nivel del suelo. Entra por la puerta verde. Llegarás a otra sala. Acércate a la verja que tiene un perro al otro lado. Hay una serie de cajas que puedes mover. Se trata de un *puzzle*. Colócalas de tal forma que la más alta est≠é pegada a la verja. Cuando lo hayas logrado la fuerza de **Lara** aumentará. Desciende y localiza en la sala dos cajas que ahora podrás mover. Súbete a ellas y verás una estructura blanca. Salta hacia ella y gira la válvula que encontrarás para detener el flujo de vapor. Vuelve a la torre de cajas y atraviesa la verja. Tendrás que recoger las piernas de **Lara** para que pueda pasar. Descuélgate al otro lado y acaba con los perros. Obtendrás un nuevo objetivo. Localiza una escalerilla que lleva a un panel de control. Actívalo y verás una escena. Gira y sube a la viga. Sigue por ella y sube al respiradero y déjate caer entre la sierra y la rejilla, agarrándote mientras caes. Continúa por el respiradero hasta el final y tendrá lugar otra escena con el reportero como triste protagonista. Avanza y déjate caer en la sala. Acaba con el enemigo y coge su pase de seguridad. Dispara a los contenedores de gas. Entra en la habitación del final del pasillo. Acaba con los guardias y activa el ordenador. Coge los objetos y después pulsa el interruptor. Tras la escena, tendrás que enfrentarte con los láser que viste antes. Antes de la primera barrera coge el arma que encontrarás en la estantería. También deberás tener cuidado con las minas; si te acercas demasiado explotarán. Realiza los saltos precisos y llegarás al final. Entra por la puerta verde que antes se encontraba bloqueada para finalizar la fase.

LABORATORIO BIOLÓGICO

Sal por la puerta y entra en el jardín. Habla con el tipo que está al lado de la fuente. Tras disfrutar con su «regalito», tira de una de las cabezas de piedra de la fuente y entra por el camino que se ha abierto, a la derecha de la entrada. Sube por la escalerilla, coge la munición y pulsa el interruptor. Se desbloqueará la puerta del final del jardín. Entra por ella, pulsa el botón amarillo y penetra en una nueva sala llena de tubos de ensayo gigantes. Cuando avances, estos tubos se romperán y las extrañas criaturas del interior te atacarán. Sube por las escaleras de la derecha y coge la munición al final del corredor. Baja y toma las escaleras del otro lado. Coge la munición y engánchate a la tubería que hay sobre uno de los maceteros. Cruza hasta el otro lado y gira las dos válvulas que encontrarás allí. Esto provocará que uno de los contenedores donde estaban los bichos se abra. Baja y déjate caer por él. Aterrizarás en el agua. Sal de ella y entra por la puerta. En la siguiente habitación ponte enfrente de la escalera. Deslízate por la pendiente y salta antes de caer para agarrarte a ella. Sube y entra por la puerta. Si te caes, bucea por el agujero de la reja y sal a la superficie. Sube por la escalera antes de que te atrape el bicho que nada. En ambos casos llegarás a la misma sala. Localiza al enemigo con el traje de protección en una plataforma al extremo de la zona. Acaba con él y sube por la enredadera cercana. Una vez arriba activa el interruptor que hará que una plataforma se desplace. Baja y asciende por las escaleras hasta la parte derruida de la plataforma metálica. Salta hasta el otro lado y sube por la escalerilla. Coge la munición que hay tras las plantas. Vuelve a bajar. Salta de nuevo el hueco, baja las escaleras y localiza una tubería ancha en el nivel del agua sobre la que puedes saltar. Hazlo y gira la válvula. Esto hará que deje de salir vapor de una tubería estrecha cercana. Sube y vuelve a saltar el hueco de la plataforma metálica. Avanza por el pequeño saliente pegado a la pared. Agárrate a la tubería, sube y engánchate al saliente de la izquierda. Sigue por él y sube cuando se ensanche. Trepa por la enredadera hasta arriba. Avanza colgada del techo y déjate caer sobre la plataforma que moviste antes. Baja las dos escalerillas, pulsa el botón amarillo y entra por la puerta. Repite la operación y llegarás a una nueva zona. La planta bloqueará la puerta. En el lado opuesto de ella encontrarás munición sobre el suelo. Sube por las escaleras y empuja la mesa para poder ver el tablón donde hay pegados unos dibujos. El que tiene la «X» muestra la combinación correcta para acabar con la planta. Gira la primera, segunda y cuarta manivelas de izquierda a derecha. Después utiliza la palanca que hay al lado y serás testigo de cómo se desbloquea la puerta. Entra por ella. La última sala de este nivel es una gran cámara con varios pisos de altura. En el interior encontrarás un pequeño pasillo que lleva a la puerta de salida, pero necesitas tres tarjetas de seguridad para abrirla. La primera la obtendrás al acabar con el primer enemigo que te encuentras. Después ve a la zona central y sube por la escalerilla. Gira a la izquierda y sube. Avanza hasta llegar a una serie de plataformas sobre el tejado. Salta de una a otra. Desde la última salta hasta la parte del puente que no tiene verja y sube. Acaba con el enemigo. Verás una parte de la plataforma que falta y **Lara** te indicará que aún no puede realizar el salto. Sigue por la plataforma metálica, rodea el árbol y salta otro hueco más pequeño. Al lograrlo, **Lara** se hará más fuerte. Coge el botiquín y vuelve hasta el gran hueco. Toma carrerilla y salta, agarrándote al borde. Ve hasta el final y sube por la enredadera. Asciende hasta el siguiente nivel y tendrá lugar una escena con **Eckhardt** y sus secuaces (uno de los cuales acaba bastante mal, por cierto). Avanza y coge la tarjeta del guardia muerto y la munición. Vuelve hasta donde aterrizaste tras el gran salto. Mira hacia abajo y verás otro enemigo. Salta hacia donde se encuentra y acaba con su existencia. Coge la tercera y última tarjeta. Ve al nivel inferior y usa las tres tarjetas en las correspondientes ranuras. ▶

s u p e r g u í

Entra por la puerta y baja las escaleras. Gira y avanza por la sala oscura. Presiona el botón amarillo y entra en la cámara. Un viejo amigo te jugará una mala pasada.

EL SANATORIO

Por fin, una de las novedades más cacareadas de esta nueva entrega de *Tomb Raider* está bajo tu control. **Kurtis**, además de llevar una indumentaria poco acorde con su edad, cuenta con prácticamente las mismas habilidades que su amiga. Sin embargo, supone un respiro entre tanto salto imposible. Te encuentras en lo alto de una torre metálica. Coge la munición de este nivel y déjate caer por el agujero, agarrándote en la caída al nivel inferior. Hazte con más balas y salta hacia la escalerilla. Baja, anda hacia la derecha y salta hacia el centro de la estructura. Continúa, pasa la puerta y descuélgate por el saliente. Déjate caer y recoge al objeto de salud. Ve hacia el borde de la plataforma y déjate caer de nuevo. Desciende dentro de la estructura de metal y levanta la escotilla amarilla. Desciende por dos escalerillas y sube a la plataforma de enfrente. Entra por la puerta y te encontrarás con el enemigo característico de este nivel. Avanza por el pasillo y dará comienzo una secuencia. Coge la munición y mata al psicópata. Al final del pasillo, a la derecha, te encontrarás con una habitación con un tipo dentro. Tras hablar con él, conocerás más datos sobre los extraños experimentos que estaba llevando a cabo **Eckhart**. Sal y avanza hacia la derecha. Al intentar abrir la puerta, **Kurtis** pondrá en práctica uno de sus poderes extrasensoriales. De este modo averiguarás el código de la puerta, 06289, que quedará grabado en tu inventario. Entra, rodea la cabina y entra en otra zona cerrada. Mata al enemigo, avanza por la puerta. Sigue por el pasillo y aparecerá otro enemigo y otra puerta a atravesar. Acaba con el enemigo. En la habitación de la derecha hay otro, además de una barra de chocolate. Sal y sigue por el corredor. Llegarás a una especie de comedor. Coge los objetos, acaba con los psicópatas y memoriza el número que hay en la puerta de enfrente. Continúa por el corredor y entra en una nueva sala, donde hay un extraño ser colgado. Hazte con la munición y con el pase de seguridad del tipo muerto. Vuelve al comedor y utiliza la tarjeta en la puerta de la derecha. Entrarás en la cocina. Sube por las escaleras. Coge el botiquín y avanza por la plataforma metálica. Salta e introduce en el ordenador el número de la puerta, 38471. Se abrirá la citada puerta. Ve hacia ella y crúzala. En la siguiente zona dirígete a la derecha y tendrá lugar una secuencia. Acaba con el enemigo que aparecerá, después sigue por el pasillo. Al final hay una verja que puedes derribar. Agáchate y avanza. Cuando te levantes, salta y agárrate al conducto. Continúa por él. Entrarás en el laboratorio que viste antes. Derriba la verja y avanza de nuevo por el conducto, después por el superior. Tras la escena, aléjate todo lo que puedas y dispara a los tanques de gas hasta destruirlos. Sube a la plataforma y presiona el interruptor para detener el ventilador. Agáchate e introdúcete por él. Continúa por el conducto, gira a la derecha y baja las escaleras.



ÁREA DE CONTENCIÓN

Avanza por el pasillo, abre la puerta metálica y rodea la cabina. Abre otra puerta y sigue. Detente en una puerta metálica cerrada. En ella **Kurtis** empleará de nuevo sus poderes y averiguará una clave numérica (17068). Introdúcela en el ordenador que encontrarás dentro de la cabina. Esto abrirá la puerta donde **Kurtis** empleó sus poderes. Detrás de ella hay un cuerpo. En la de al lado encontrarás una barra de chocolate y un pase de seguridad. Acaba con los dos tipos que aparecen. Gira a la izquierda hasta el final del pasillo. Usa la tarjeta y se abrirá la puerta. Entra por ella. En la pequeña habitación de la derecha encontrarás munición. Sal y ve hacia la izquierda. Baja por la rampa y entra por las puertas dobles. Gira a la derecha y abre la primera puerta de la izquierda. El «perro mutante» pasará ante **Kurtis** y huirá por una puerta casi cerrada. Destruye al psicópata que aparecerá y luego sal. Ve hacia la pequeña abertura por donde escapó la bestia. Al otro lado no encontrarás nada interesante; sólo una serie de salas vacías de utilidad desconocida. Desde la abertura, gira a la izquierda y sigue el pasillo. Utiliza la tarjeta en la puerta. Entra y, tras la secuencia, tendrás tu deseado enfrentamiento con el bicho mutante. Esquiva sus ataques y llénale de plomo. Huirá varias veces, pero volverá a aparecer. No te fíes cuando parezca muerto. Tras derribarle unas cuantas veces, finalmente morderá el polvo gracias a la daga de **Kurtis**. Pulsa el interruptor de la máquina y dará por concluido este nivel.

LABORATORIO ACUÁTICO

De nuevo controlamos a **Lara**. En esta sala hay dos metralletas que te dispararán al menor movimiento, así que anda con cuidado. Desde tu posición elevada localiza un grupo de cajas apiladas. Tras ellas se esconde una manivela. Llega hasta ella, gírala y espera a que el gas llene la habitación. Ahora ya puedes caminar libremente. Escala por las tuberías que están en la pared detrás de la segunda metralleta. Encarámate al saliente y déjate caer cuando pases por encima de la plataforma. Sigue por el pasillo, baja las escaleras y pulsa el botón amarillo. Verás más metralletas en la siguiente habitación. Entra en ella y dispara a los tanques. Explotarán y dejarán fuera de combate las armas que te preocupaban. Ve hasta el final de la sala y pulsa el botón. Entra por la puerta, sube por la escalerilla y sigue por el pasillo. Sube y atraviesa la puerta. Llegarás a una gran sala parcialmente inundada. En el agua habita un gigantesco engendro mutante, por lo que ni se te ocurra sumergirte. A la derecha verás una piscina separada de la principal por una verja. Salta dentro; allí el bicho no puede llegar. Entra por la ventana rota y pulsa el interruptor de la izquierda. Da la vuelta y sigue recto hasta una nueva zona. Sal a la superficie y sube a la plataforma. Coge el botiquín de esta habitación. Pulsa el botón de la pared y sal por la puerta. Vuelve a la sala principal y llega hasta la puerta que hay justo enfrente de donde aparece **Lara**, al otro lado de la sala. Sigue el pasillo y pulsa el botón. Entra en la habitación y observa la cámara de vigilancia. Ve al otro lado y pulsa el interruptor. Entra en el ascensor que se ha abierto. Baja un nivel. Sigue el pasillo, baja las escaleras y entra en la habitación del fondo. Opera la palanca y se restablecerá la corriente. Vuelve al ascensor y regresa a la sala principal. Al llegar tendrá lugar una escena. Sube por las escaleras de la derecha. Arriba encontrarás un cubo. Arrástralo hasta colocarlo en el raíl y pulsa el interruptor para que se desplace hasta el final. Empuja el cubo hasta la habitación y colócalo bajo las



tuberías que gotean. Pulsa el interruptor de la habitación para llenar el cubo de carne sanguinolenta. Vuelve a llevar el cubo al raíl. **Lara** se hará más fuerte. Pulsa el botón y llévalo de nuevo sobre la plataforma, donde lo encontraste. Baja y ve al lugar donde saltaste al agua la primera vez. Sube por las escaleras y luego por la escalerilla. Pulsa los dos botones y quédate con las localizaciones marcadas con los números 1 y 2. Sal por la puerta, baja las escaleras y sube por las dos tuberías de la pared. Arriba, engánchate al saliente y déjate caer cuando el cable te impida seguir. Pulsa el botón para acercar la plataforma. Sube a ella y atraviesa la puerta. Entra por la de enfrente e investiga los armarios a la izquierda y derecha de la puerta. Sal y ve por el pasillo de la derecha. Pulsa el interruptor y el cubo caerá al agua. Ahora puedes sumergirte sin peligro. Localiza el número 1 y tira de la palanca. Nada a través del túnel que tiene el 2 sobre él. Asciende y tendrá lugar una secuencia en la que **Lara** se cambia de ropa. Después pulsa el interruptor de la pared y vuelve a la sala principal. Introdúcete por la escotilla del suelo que acabas de abrir.

CRIPTA DE LOS TROFEOS

Con tu nuevo traje, nada por el pasaje, pasa los pinchos que salen de las paredes e introdúcete por el túnel que desciende. Llegarás a un muro de ladrillo que puedes derribar. Tras él se encuentra la cripta. Lee la inscripción del cuadro. Sobre él hay otra pared que puedes derribar y tras ella un lugar donde reponer el aire. Para resolver el acertijo de los hermanos localiza las estatuas con los nombres de **Vasiley** y **Limoux** y tira de las cadenas que se encuentran tras ellas. El techo se abrirá. Nada por él y, tras la escena, ve por el túnel y déjate caer. Llegarás a una sala con plataformas flotantes. Salta a la segunda por la izquierda. Desde allí, de las dos que quedan, a la de la derecha. Luego a la que está enfrente y desde ella al suelo firme. Aparecerán más plataformas, esta vez estables. Salta por ellas y llegarás a una gran habitación con dos esqueletos. Pulsa el interruptor que hay al lado de la chimenea para hacer a **Lara** más fuerte y descubrir un objeto de salud tras una biblioteca. Acércate al libro de la mesa y aprenderás algo más. Ve al otro lado de la sala, tira de la cadena y se levantará el tapiz. Trepa por la pared que hay tras él y sube a la plataforma de madera. Desde ella encarámate al techo y avanza colgada hasta la plataforma cercana, donde podrás reponer fuerzas. Una vez hecho vuelve a colgarte y ve hasta el centro de la habitación. Déjate caer sobre la reja y se abrirá un compartimento. Baja a nivel del suelo y coge la pintura. El fuego de la chimenea se extinguirá. Entra por la chimenea, luego por la puerta y sumérgete. Sigue por el túnel hasta llegar a una gran cámara. Asciende y tendrá lugar una dramática escena con **Eckhardt** de por medio.

EL RETORNO DE BOAZ

Tras la escena, **Kurtis** tendrá que enfrentarse a este engendro a solas. Primero ataca a la cabeza hasta que abra unas aletas laterales por las que despida ácido. Dispáralas hasta que las cierre y de nuevo ataca a la cabeza. Repite la operación unas cuantas veces y **Boaz** mutará en una nueva forma voladora más sencilla. Dispara hasta que muerda el polvo. De nuevo una secuencia, esta vez algo preocupante...

EL DOMINIO PERDIDO

De nuevo controlamos a **Lara**, y esta vez nuestro objetivo es localizar el laboratorio secreto de **Eckhardt**. Entra por la primera abertura de la derecha. Deslízate y salta a la plataforma. Sigue saltando hasta llegar a la palanca. Tira de ella y **Lara** se hará más fuerte. Vuelve por la pasarela de madera y sigue por la cueva hasta encontrar un interruptor al borde de una abertura. Tras pulsarlo tienes un tiempo determinado para llegar al otro lado antes de que se cierre la puerta. Avanza saltando y crúzala. Al otro lado hay un pozo de fuego. Salta a la primera plataforma, de allí a la escalerilla, sube y haz lo mismo con la siguiente. Salta el puente roto y desciende. Salta hacia la zona con la verja. Pulsa el interruptor y déjate caer por el saliente inferior. Realiza un salto en carrera hacia la escalera y ve a la puerta.

LABORATORIO DE ECKHARDT

Avanza por la cueva y, cuando te deslices, salta hasta el saliente elevado de la izquierda. Desde allí atraviesa el pozo de fuego y entra por la puerta. Llegarás al laboratorio. En esta habitación te encontrarás con una piscina de agua hirviendo. Tu misión es enfriarla para poder sumergirte. Para ello tienes que localizar tres frascos. El primero se encuentra detrás de la estructura de madera, en una mesa. Cerca hay también un objeto de salud. Acto seguido activa la palanca que está en el suelo, al lado de la verja. Sube por la escalerilla y desde arriba salta a la jaula. Una parte del techo se abrirá. Dentro está el segundo frasco. Sube de nuevo al techo de la jaula antes de caer en el agua hirviendo. Una vez en el pozo, localiza el pequeño agujero en la pared. Sube a él y hazte con el tercer frasco. Sube por las paredes y salta para salir del pozo. Ahora tienes que colocar los frascos. El primero ponlo en la estructura de madera tras la escalera; el segundo debes ponerlo arriba, tras subir por la escalerilla. El tercero está al lado de la piscina de agua hirviendo. El agua se enfriará. Sumérgete y coge la tercera daga. Sal del agua y entra por la puerta que se ha abierto al lado del horno.

JEFE 1: ECKHARDT

El alquimista loco te ha encerrado en una barrera de energía. No te acerques a ella. Esquiva los proyectiles y el fuego de **Eckhardt** . Después invocará unas criaturas que irán hasta donde te encuentras y se fusionarán para formar un nuevo ser. Ese es el momento en el que debes dispararle. Caerá al suelo. Acércate y **Lara** le clavará una de las dagas. Repite la operación tres veces. Si fallas no te preocupes, puedes seguir intentándolo mientras te quede vida.

JEFE 2: KAREL

El que parecía el subordinado de **Eckhardt** es en realidad el pez gordo, un descendiente directo de los *Nephilim*. También es el asesino de **Verner**, así que razón de más para poner fin a su delirio. Acércate al cadáver de **Eckhardt** y coge su guantelete. Pulsa el interruptor de una de las columnas cercanas y aparecerá una escalerilla. Sube por ella y avanza por la plataforma hasta llegar a la siguiente escalerilla. Sube y haz lo mismo de nuevo. Arriba del todo salta desde el saliente que se encuentra justo enfrente del «durmiente». Sobra decir que todo esto debes realizarlo mientras esquivas los proyectiles de **Karel** que va levitando por toda la estancia. Serás testigo de una secuencia que, la verdad, no es que aclare demasiado. ¡¡¡Nos vemos en el siguiente *Tomb Raider*!!!

supertrucos

[PS2]

SILENT HILL 3

MENÚ SECRETO
Si en el menú de opciones del juego, ya sea accediendo desde el menú principal o a través del inventario, pulsas cualquiera de los cuatro botones superiores (L1, R1, L2, R2) accederás a una nueva pantalla desde la que podrás cambiar algunos parámetros del juego. Por ejemplo, serás capaz de determinar la cantidad de sangre que emana de los monstruos al ser golpeados, el color de la misma y, lo más interesante, podrás eliminar el filtro de ruido que provoca que el aspecto del juego sea tan oscuro e inquietante, y añadir mayor resolución al mismo. Sólo recomendado para los que hayan jugado más de una vez.

ESCENAS EXTRAS
Como ya os comentamos en anteriores números, si juegas a ***Silent Hill 3*** con una partida grabada en la tarjeta de memoria de la anterior entrega con el juego concluido, serás testigo de algunas secuencias que guardan relación con este capítulo. La más impactante de todas tiene lugar si, cuando llegas a la escena final y has de usar el amuleto del padre de **Heather** para impedir que el mal se apodere de ella, la dejas morir. Entonces aparecerá el entrañable señor **Cabeza-Pirámide**.

RTX RED ROCK

[PS2]

SELECCIÓN DE NIVEL
Selecciona la opción de códigos y pulsa Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo. Un sonido te informará de que ha funcionado.

DIE HARD VENDETTA

INVENCIBILIDAD
Presiona L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1 en la pantalla del menú principal. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

LLAMAS
Presiona Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado en la pantalla del menú principal. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

TEXTURAS METÁLICAS
Presiona Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo en la pantalla del menú principal. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

CABEZAS GRANDES
Presiona R1, R1, L1, R1 en la pantalla del menú principal. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

CABEZAS PEQUEÑAS
Presiona L1, L1, R1, L1 en la pantalla del menú principal. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de que el truco ha funcionado correctamente.



ALIEN VS PREDATOR EXTINCTION

[PS2]

MODO DE TRUCOS
Durante el transcurso de una de las misiones de una campaña, presiona *Start* para pausar el juego y pulsa R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1. Se activará la opción de trucos en el menú de opciones del juego. Podrás activar la invulnerabilidad para tus tropas y conseguir muchos fondos.

[XBOX]

MODO DE TRUCOS
Durante el transcurso de una de las misiones de una campaña, presiona *Start* para pausar el juego y pulsa R, R, L, R, L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L. Se activará la opción de trucos en el menú de opciones del juego. Podrás activar la invulnerabilidad para tus tropas y conseguir muchos fondos.

AMPLITUDE

MOTION BLURRING
Presiona durante el transcurso de una partida R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3. Un sonido te confirmará de que el truco ha funcionado correctamente.

FORMAS ALTERNATIVAS
Presiona durante el transcurso de una partida L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3. Un sonido te confirmará de que el truco ha funcionado correctamente.

SUPERFICIES TRANSPARENTES
Presiona durante el transcurso de una partida L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3. Un sonido te confirmará de que el truco ha funcionado correctamente.

GEMAS AL AZAR
Presiona durante el transcurso de una partida X, X, Izquierda, Izquierda, R3, R3, Derecha, Derecha. Un sonido te confirmará de que el truco ha funcionado.

supertrucos



LA GRAN EVASIÓN

[PS2]

SELECCIÓN DE NIVEL
Presiona Cuadrado, L2, Cuadrado, R2, Círculo, R1, Círculo, L1, L2, R2, Círculo, Cuadrado en la pantalla del menú principal. También desbloquearás el interesante modo *The Great Escape*.

MUNICIÓN INFINITA
Durante el transcurso de la partida pausa el juego y pulsa a continuación Cuadrado, Círculo, L2, R1, R2, L1, Círculo, Cuadrado, L1, R1, L1, R1. Te encontrarás con las cartucheras llenas de balas.

TODAS LAS SECUENCIAS
Presiona L2, L1, Cuadrado, Círculo, Círculo, R2, R1, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, L1, R1 en la pantalla de presentación. Podrás ver todas las secuencias FMV.

[XBOX]

SELECCIÓN DE NIVEL
Presiona Y, R, Y, X, Y, R, X, L, X, X, X, Y en la pantalla del menú principal.
Además de poder acceder a cualquier fase del interesante título de SCI, también desbloquearás el interesante modo *The Great Escape*.

MUNICIÓN INFINITA
Durante el transcurso de la partida pausa el juego y pulsa a continuación Y, X, L, R, L, R, X, Y, L, Y, Y, R. Te encontrarás con las cartucheras llenas de balas.

TODAS LAS SECUENCIAS
Presiona L, L, Y, X, X, R, R, Y, Y, X, L, R en la pantalla de presentación. Podrás ver todas las secuencias FMV.

SPEED KINGS



CÓDIGO MAESTRO
Introduce como nombre **borkbork** para poder activar todos los trucos.

PUNTOS DE RESPETO
Introduce como nombre **.resp** seguido por un espacio y a continuación el número de estos puntos que quieres obtener.

ACABAR TODOS LOS TESTS
Comienza un nuevo juego e introduce como nombre **.test9** para abrir todas las pruebas.

TODAS LAS COMPETICIONES
Comienza un nuevo juego e introduce como nombre **.meet6** para acceder a todas las competiciones del juego.

GP MODE COMPLETADO
Comienza una nueva partida e introduce como nombre de jugador **.prix**.

MEJORES VUELTAS
Comienza una nueva partida e introduce como nombre para tu jugador **.lapt18**.

CT S. FORCES BTH

PASSWORDS

Nivel 2	3731	Nivel 12	0377
Nivel 4	9701	Nivel 14	8099
Nivel 6	7069	Nivel 16	3204
Nivel 8	1525	Nivel 18	5941
Nivel 10	1123	Nivel 20	8804



 PLAYSTATION 2  XBOX  GAME BOY ADVANCE  GAMECUBE



TOP SUPERJUEGOS





PLAYSTATION 2

01> Tomb Raider EADLO
Aventura ■ Eidos
02> Eye Toy Play
Minijuegos ■ Sony C.E.
03> Soul Calibur 2
Beat'em-up ■ Namco
04> Colin McRae 04
Conducción ■ Codemasters
05> SOCOM U.S. Navy S.
Shoot'em-up ■ Sony C.E.
06> Freedom Fighters
Shoot'em-up. ■ Electronic Arts
07> Dark Chronicle
Action RPG. ■ Sony C.E.
08> Moto GP 3
Conducción ■ Namco-Sony C.E.
09> Silent Hill 3
Survival Horror ■ Konami
10> Clock Tower 3
Survival Horror ■ Capcom





XBOX

01> DOA X.B. Volleyball
Deportivo ■ Tecmo
02> Colin McRae 04
Conducción ■ Codemasters
03> Freedom Fighters
Shoot'em-up ■ Electronic Arts
04> Midtown Madness 3
Conducción ■ Microsoft
05> M.G.S. 2 Substance
T.E.A. ■ Konami
06> Splinter Cell
T.E.A. ■ Ubi Soft
07> The Italian Job
Aventura Conducción■ Eidos
08> Brute Force
Arcade ■ Microsoft
09> Enter The Matrix
Beat'em-up ■ Infogrames
10> Steel Battalion
Simulador ■ Capcom





GAMECUBE

01> The Legend Of Zelda: The Wind Waker
Action RPG ■ Nintendo
02> Metroid Prime
Aventura ■ Nintendo
03> Resident Evil Zero
Survival Horror ■ Capcom
04> Enter The Matrix
Beat'em-up ■ Infogrames
05> Splinter Cell
T.E.A. ■ Ubi Soft
06> The Italian Job
Aventura Conducción■ Eidos
07> Ikaruga
Shoot'em-up ■ Infogrames
08> Wario World
Plataformas ■ Nintendo
09> P.N. 03
Shoot'em-up ■ Capcom
10> Skies Of Arcadia L.
RPG ■ Sega-Infogrames





GBA

01> The Legend Of Zelda
Action RPG ■ Nintendo
02> Donkey Kong Country
Plataformas ■ Nintendo
03> Pokémon Rubí y Zafiro
RPG ■ Nintendo
04> C.T. Special Forces 2
Acción ■ Virgin Play
05> Dragon Ball ELDG 2
Action RPG ■ Bandai





PSone

01> Final Fantasy Origins
RPG ■ Infogrames-Squaresoft
02> W.R.C. Arcade
Conducción ■ Sony C.E.
03> FIFA Football 2003
Deportivo ■ EA Sports
04> Harry Potter Y La...
Aventura ■ E.A Games
05> Yu-Gi-Oh
RPG ■ Konami





JAPÓN

01> Winning Eleven 7
Deportivo ■ Konami (PS2)
02> FF Crystal Chronicles
Action RPG ■ Square (GC)
03> F-Zero GX
Conducción ■ Nintendo (GC)
04> Tales Of Phantasia
RPG ■ Namco (GBA)
05> R-Type Final
Shoot'em-up ■ Irem (PS2)



muy personal

The Elf



FIFA FOOTBALL 2004
Parece que este año las diferencias entre la entrega futbolística de EA y la de Konami van a inclinar la balanza en favor de la creación de EA Sports. Multitud de novedades, jugabilidad optimizada, compatibilidad con Total Club Manager 2004 y posibilidades On-line serán sus argumentos.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Final Fantasy C.C.
Action RPG ■ Square (GC)
02> Castlevania L.O.I.
Aventura ■ Konami (PS2)
03> Metal Gear S. 3
T. E. A. ■ Konami (PS2)
04> Resident Evil Outbreak
Survival Horror ■ Capcom (PS2)
05> Out Run
Arcade ■ Sega (Xbox)

LOS MÁS VENDIDOS EN



PLAYSTATION 2
1. Tomb Raider EADLO
2. Eye Toy
3. SOCOM U.S. Navy Seals
4. Moto GP 3
5. Formula One 2003

XBOX
1. Blood Wake
2. NBA Inside Drive 2003
3. Azurik Rise Of Perathia
4. Fuzion Frenzy
5. Brute Force

GAMECUBE
1. The Legend Of Zelda: T.W.W.
2. Super Mario Sunshine
3. Metroid Prime
4. Super Smash Bros. Melee
5. Splinter Cell

GAME BOY ADVANCE
1. Pokemon Rubí
2. Pokemon Zafiro
3. The Legend Of Zelda: A Link...
4. Final Fight One
5. Super Street Fighter II T.R.

PSONE
1. Metal Gear Solid Band
2. The Dukes Of Hazzard 2
3. Yu-Gi-Oh
4. Tomb Raider Chronicles
5. X-Men Mutant Academy 2

CENTRO MAIL

EXCLUSIVA CentroMAIL

¡EDICIÓN LIMITADA!

AHÓRRATE 59,95



Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)

199

GAME CUBE PLATINUM
+ THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
+BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST
+ GUÍA DVD
+ GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO

EXCLUSIVA CentroMAIL

Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)

AHÓRRATE 59,95

199

COMPRA GAME CUBE NEGRA
+ METROID FUSION + GUÍA DVD
DEL JUEGO PLACA DECORATIVA de REGALO

EXCLUSIVA CentroMAIL

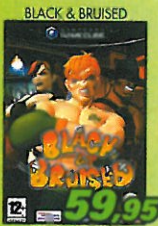
Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

59,95

Lanzamiento 26 de septiembre

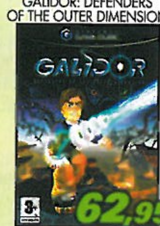
RESERVA SOUL CALIBUR 2
Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA
CAMISETA de REGALO

NOVEDADES

BLACK & BRUISED

59,95

DEAD TO RIGHTS

62,95

GALIDOR: DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION

62,95

MERCEDES BENZ WORLD RACING

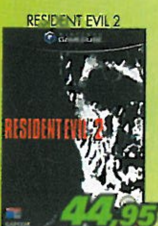
59,95

P.N. 03

62,95

GAME BOY PLAYER

59,95

RESIDENT EVIL 2

44,95

SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

59,95

SPLINTER CELL

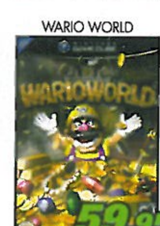
59,95

SX SUPERSTAR

34,95

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER ED. LIMITADA

59,95

WARIO WORLD

59,95



CONSOLA GAME CUBE +GAME BOY PLAYER

AHÓRRATE 59,95

199

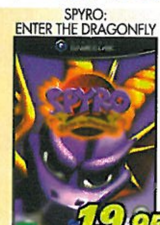
OFERTAS

CRASH BANDICOOT: THE V. OF CORTEX

19,95

DIE HARD VENDETTA

19,95

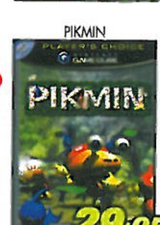
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

19,95

BATMAN VENGEANCE

NUEVO PRECIO
29,95

DONALD DUCK PK

NUEVO PRECIO
29,95

PIKMIN

29,95

SUPER SMASH BROS MELEE

29,95

TARZAN FREERIDE

NUEVO PRECIO
29,95

GAME BOY ADVANCE SP



129,95

También disponible en:

GAME BOY ADVANCE 99,90

ALTERED BEAST

29,95

CT SPECIAL FORCES: BACK TO HELL

39,95

Lanzamiento 19 de septiembre



EXCLUSIVA CentroMAIL

Promoción válida hasta fin de existencias (600 Uds.)

44,95

RESERVA GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
Y LLÉVATE UNA CAMISETA EXCLUSIVA DE REGALO

DIGIMON BATTLE SPIRIT

49,95

DRAGON BALL Z: THE L. OF GOKU II F. SHOCK

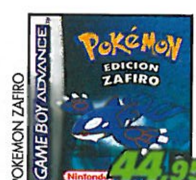
49,95

MAGICAL QUEST 2

47,95

POKEMON RUBÍ

44,95

POKEMON ZAFIRO

44,95

FINAL FIGHT ONE

14,95

FIRE PRO WRESTLING

14,95

BOXING FOREVER

19,95

PENNY RACERS

19,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LA C. DEL ANILLO

24,95

EL PLANETA DEL TESORO

29,95

SPYRO: SEASON OF ICE

29,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!!

CENTRO MAIL

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

RESERVA JUDGE DREDD y Llévate el COMIC OFICIAL de 90 páginas en edición de lujo de REGALO

Lanzamiento 19 de Septiembre

59,95

EXCLUSIVA CentroMAIL

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

RESERVA COLIN McRAE RALLY 4 y Llévate este CUADERNO con las notas del copiloto de REGALO

59,95

Promoción válida hasta fin de existencias (500 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL

JUEGO ON-LINE

RESERVA WARHAMMER 40.000 FIRE WARRIOR y Llévate una MINIATURA del Ejército Tau de REGALO

Lanzamiento 29 de Septiembre

59,95

EXCLUSIVA CentroMAIL

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

COMPRA DIE HARD VENDETTA: y Llévate este ENCENDEDOR ZIPPO de REGALO

59,95

Promoción válida hasta fin de existencias (500 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL

COMPRA PRO BEACH SOCCER y Llévate esta BOLSA de PLAYA de REGALO

59,95

EXCLUSIVA CentroMAIL

JUEGO ON-LINE

99,95

AHÓRRATE 14,95

SOCOM + HEAD SET + NETWORK ADAPTOR

AHÓRRATE 29,95

229,95 PS2 + GT3 + TEKKEN 4

AHÓRRATE 29,95

249,95 PS2 + SOCOM + HEAD SET

AHÓRRATE 14,95

209,95 PS2 + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

AHÓRRATE 29,95

229,95 PS2 + FORMULA ONE 2003

NOVEDADES

Título	Precio
ALIENS vs PREDATOR EXTINCTION	62,95
CHAOS LEGION	62,95
DARK CHRONICLE	59,95
DEAD TO RIGHTS	62,95
EYE TOY + MINI CÁMARA	59,95
FORMULA ONE 2003	59,95
FUTURAMA	59,95
NETWORK ADAPTOR	34,95
GALIDOR: D. OF THE O. DIMENSION	62,95
INDIANA JOMES Y LA T. DEL EMPERADOR	64,95
LA GRAN EVASIÓN	59,95
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER	59,95
MERCEDESZ BENZ WORLD RACING	59,95
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	62,95
TOMB RAIDER: ÁNGEL DE LA OSCURIDAD	59,95
XGRA	59,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

EXPERTOS EN VIDEOJUEGOS

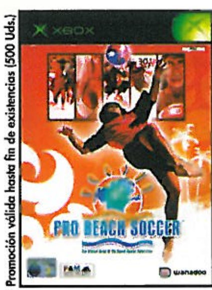



EXCLUSIVA CentroMAIL

CONSOLA XBOX + BLOOD WAKE + NBA INSIDE DRIVE + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE + MANDO DVD

AHÓRRATE 14,95

239,95




Promoción válida hasta fin de existencias (500 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL

COMPRA PRO BEACH SOCCER y Llévate esta BOLSA DE PLAYA de REGALO

59,95



AHÓRRATE 19,95

CONSOLA XBOX + MOTO GP URT 2

239,95

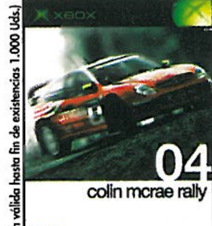


EXCLUSIVA CentroMAIL

AHÓRRATE 19,95

CONSOLA XBOX + SEGA GT 2002 + ENTER THE MATRIX + JET SET RADIO FUTURE

239,95




Promoción válida hasta fin de existencias 1.000 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL

RESERVA COLIN McRAE R. 4 y Llévate un CUADERNO con las NOTAS del COPILOTO de REGALO

CONSULTAR

OFERTAS

BLOOD WAKE

9,95

FUZION FRENZY

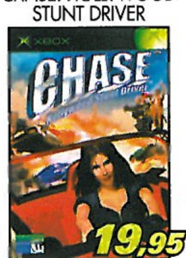
9,95

NBA INSIDE DRIVE 2003

14,95

BATMAN VENGEANCE

19,95

CHASE: HOLLYWOOD STUNT DRIVER

19,95

SHENMUE 2

NUEVO PRECIO
29,95

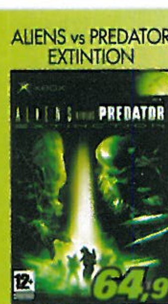
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

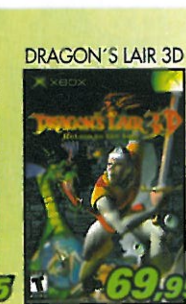
29,95

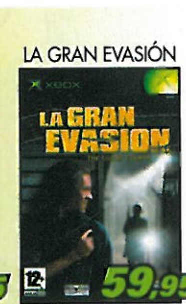
D.O.A. XTREME BEACH VOLLEYBALL

NUEVO PRECIO
39,95

NOVEDADES

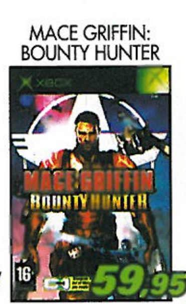
ALIENS vs PREDATOR EXTINTION

64,95

DRAGON´S LAIR 3D

69,95

LA GRAN EVASIÓN

59,95

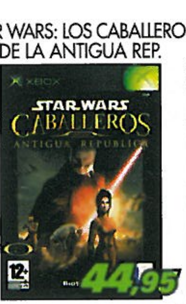
LOS PIRATAS DEL CARIBE

44,95

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

59,95

PHANTASY STAR ONLINE I&II

JUEGO ON-LINE
59,95

STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REP.

44,95

XGRA

59,95

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

CSP

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €

IMPORTE TOTAL

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tel. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-09-2003

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO**. (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

CENTRO MAIL

INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS

A CORUÑA
AVDA. ARTEIJO, 13 BAJO
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G
C/ RUA LISBOA s/n
TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol
C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN
TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48
TEL: 965 114 186

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja
C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13
TEL: 965 709 984

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

ALMERÍA El Ejido
C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107
TEL: 950 260 643

ÁVILA
C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n
TEL: 920 219 108

ASTURIAS Gijón
C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RÍO DE ORO, 3
TEL: 985 151 242

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140

BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (SAN ANDRÉS)
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA (SELVA MAR)
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA L'Hospitalet
C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97
TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ San Fernando
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CAÑO HERRERA s/n
TEL: 956 592 528

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

ALICANTE Elche
C.C. ALIUP LOCAL B-75
C/ JACARILLA S/N

FUERTEVENTURA
C.C. ATLÁNTICO
CTRA.DE JANDIA KM. 11
TEL.: 928 160 072

TENERIFE
C.C. MERIDIANO
C/ ÁUREA DÍAZ FLORES S/N

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL
C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001
AV. EUROPA 45
TEL: 926 227 354

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martirell, s/n
TEL.: 957 468 076

CÓRDOBA
C.C. LA SIERRA
C/ POETA E. PRADOS S/N
TEL.: 957 273 331

CUENCA
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n
TEL: 969 225 031

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. EL MUELLE
TEL: 928 256 54 16

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1. SALIDA 28
TEL: 928 792 850

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (B. PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22
TEL: 916 194 424

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL.: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MÁLAGA Vélez-Málaga
C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45
SALIDA 272
TEL: 952 541 178

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PALENCIA
C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37
TEL: 979 730 464

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 22 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 [illegible] 619

VALENCIA Bonaire
C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345
TEL: 961 920 002

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga
C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23
TEL: 944 970 220

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

ZARAGOZA Augusta
C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50
TEL: 976 312 988

GOLFOMENSAJES

@ustin. Tal y como te he dicho por email, no me llegaron esos dibujos. Aunque conociéndote, fijo que serían puritita bazofia. Y eso que me dices que a las titis que están en tu curso de buceo se les cae el bikini, no te lo crees ni tú. Al único que se le cae el bañador es a ti, pero por el peso de tus palominos.

Abel Granados. Cuando leas estas líneas, ya estaré yaciendo en toalla junto a alguna moza escultural que me ligo por mi fama en esta revista (no sabes lo que les gusta que les diga que soy el Golfo, entre ellas tu novia). Pero no te preocupes, voy a dejar a tu chica tranquila. Nunca me han gustado mayores de 60 y con falta de miembros.

Ana y Tamy. El dibujo y la dirección el mes que viene. Y claro que estoy bueno. Diría más... Soy turgente, atractivo y de descomunal belleza. Mandadme foto y me pensaré el quedar con vosotras.

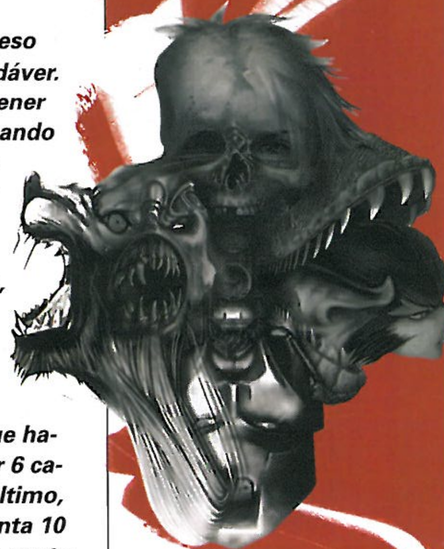
Y al resto de perdidos. Aún estoy esperando una foto de vuestras vacaciones. Hasta ahora muy pocas. Ánimo.

Fordus alma de cántaro

Fordus Alma de Fuego, vía email

Qué hay, lamentable despojo de aspecto homínido. He estado bastante ocupado entre las prácticas, los exámenes finales, mi página Web, etc. Si te corroía la duda, he suspendido y tengo que volver a repetir Primero de Enfermería. Últimamente estoy desquiciado, quizá porque no tengo vacaciones o porque mi padre me obliga a trabajar para él (no, no me prostituye). Ahora unas preguntillas: ¿qué tengo que hacer para trabajar en tu puesto? ¿Tienes la más mínima idea de lo que es un epidídimo? Sospecho que no. Te adjunto la foto de cuando me gradué en derecho. Enfermería es mi segunda carrera. Au revoir, nos vemos en los bares de carretera y demás clubes de alterne.

Estimado y nunca suficientemente bien ponderado amigo Fordus. Aunque no te lo creas, lamento muy mucho tu suspenso en Primero de Enfermería, pero es algo que te debías *esperar. No estuvo bien eso que le hiciste a aquél cadáver. Y no te agobies por no tener vacaciones. Tu padre, cuando estaba en la cárcel, tampoco las tenía, y a pesar de eso lo llevaba bien. Incluso te engendró a ti vía módem (así saliste, que pareces un cruce de obispo y mihura). Respecto a tus preguntas... Para trabajar aquí, lo primero que tienes que hacer es instruirte y acabar 6 carreras Cum Laude. Por último, conviértete en mi asistenta 10 años y te cedo el puesto gustosamente (sólo tendrás que pasarme el 80% de tu sueldo). Y por supuesto que sé qué son los epidídimos. Si te sirve de pista, tu novia conoce perfectamente a los de todo tu pueblo, menos los tuyos. Y bueno, pondré tu email (fordusalmadefuego@hotmail.com) y tu Web (www.iespana.es/patéticos-impresentables). Y la única carrera que has terminado son los 100 metros lisos. Y yo no voy a esos lugares que dices, soy un tío sano y muy decente.*

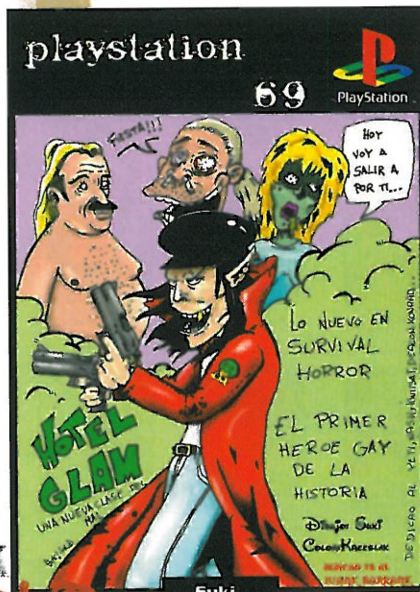


Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

INTERNECIO



Abel Granados



Suki



Eduardo Paniagua

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

TOP NECIO

DOC
Colaborador ausente (buf, buf)

MUCHACHO DE MONTILLA
El tormento rural

PEDRO ARRANZ
Va a una boda y ¡no es el cura!

FORDUS ALMA DE FUEGO
Patetico vocacional y orgulloso

TERESA DE VIRGIN PLAY
Tú a Las Vegas y las maletas a Filadelfia



Manuel García Chacopino

*Estos son los dibujazos de este mes. Quiero hacer especial mención al que tenéis sobre estas líneas, en el que aparecen Raiden y Snake retozando en un trampolín. Eso en teoría, porque yo más bien diría que el rubio es **José Luis**, nuestro Subdirector con peluca, y el morenín **Dani3PO** mostrando su musculatura después de su ingreso en el gimnasio bohemio Afrodito.*

PARA DISFRUTAR DEL POST-VERANEO

Tras el descanso veraniego llega el momento ideal para poner a punto el ordenador, así como para digitalizar y disfrutar de los vídeos grabados. Por eso en PC PLUS le ofrecemos una comparativa de capturadoras de vídeo, otra de las últimas regrabadoras de DVD multiformato con las que no tendrá problemas de compatibilidad con su reproductor doméstico, y un informe para que conozca lo que necesita para hacer el trabajo eficientemente. Además, podrá disfrutar de comparativas de distribuciones Linux, ordenadores con fines educativos y software de autoría Web. Y en los SuperCD, versiones completas de software como HardInfo 2002, un programa con el que podrá verificar el correcto funcionamiento del hardware de su PC, así como someterlo a una batería de pruebas para determinar su rendimiento y poder compararlo con el de otros sistemas similares; y TestTrack Professional 4.6, una herramienta que le permitirá reducir los errores para mantener sus programas libres de errores. Además, Knopixx 3.1, una versión de Linux que no necesita instalación, puesto que se ejecuta desde el propio CD.

VERSIONES COMPLETAS DE SOFTWARE

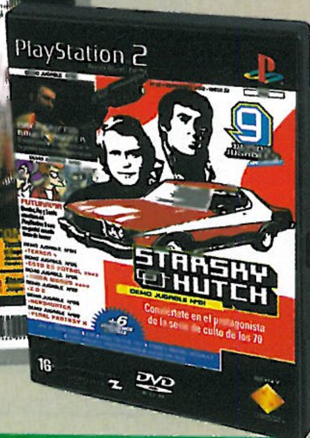




Manhunt ¡en exclusiva!

INCLUYE 9 DEMOS JUGABLES + 6 VÍDEO DEMOS Y EXTRAS





Si te gustó Gran Theft Auto: Vice City, te presentamos en exclusiva la nueva propuesta de sus creadores: Manhunt. Toda una locura de juego que revolucionará el catálogo de PS2. También nos hemos dado una vuelta por Europa y América para contarte cuáles son las novedades de las compañías desarrolladoras. Así, te avanzamos los lanzamientos de Electronic Arts (FIFA Football 2004, ESDLA: El Retorno Del Rey, Medal Of Honor: Rising Sun, Harry Potter Quidditch World Cup...), Sony C. E. (Jak 2, Ratchet & Clank 2, Syphon Filter The Omega Strain...), Ubi Soft (Prince Of Persia, Beyond Good & Evil, XIII...), Activision (SpiderMan 2, True Crime...) o Midway (The Suffering, Spy Hunter 2...). Analizamos juegos de la talla de Colin McRae 04, The Italian Job, La Gran Evasión o Dark Chronicle y te mostramos en nuestro DVD-ROM de demos los juegos Starsky & Hutch, Mace Griffin Bounty Hunter, Futurama, Tekken 4, Esto Es Fútbol 2003, Tiger Woods PGA Tour 2003, Z.O.E., Headhunter y Final Fantasy X.

PAISAJES EXTREMOS Y ESCÁNERES DE PELÍCULA

La fotografía de paisajes esconde algo especial. Aunque mucha gente disfruta sacando fotos de personas, arquitectura o deportes, la fotografía escénica resulta muy excitante. Con el número de septiembre aprenderá las técnicas necesarias para fotografiar todo tipo de entornos naturales como bosques, zonas costeras, etc. Tampoco se pierda la comparativa de escáneres de película, dispositivos con lo que es posible transformar sus fotografías analógicas en imágenes digitales; los análisis de los últimos productos de hardware y software como las cámaras Konica Revio KD-310Z, Olympus C-350Z y Pentax Optio 550, o el programa de edición fotográfica Paint Shop Pro 8. Además, la sección de tutoriales le enseñará a añadir bordes a las fotos utilizando Photoshop Elements. Podrá mejorar su técnica fotográfica siguiendo los consejos sobre composición y realización de retratos a los más pequeños de la casa. Además, un CD-ROM de regalo con programas completos, versiones de prueba y mucho más.

INCLUYE PROGRAMAS COMPLETOS



Todo lo último en...

ULTIMA HORA

PlayStation Award 2003. **Sony** ha entregado un año más los premios a los títulos más vendidos para **PlayStation 2 en Japón**. El único que ha recibido el *Double Platinum Prize* (más de dos millones de unidades vendidas) ha sido *Final Fantasy X-2*. Con un millón de unidades vendidas han quedado *Dynasty Warriors 3* y *4* de **Koei** y *Winning Eleven 6* de **Konami**.

Tokyo Game Show 2003. Ya se ha confirmado la lista de asistentes a la feria más importante de **Japón**. **Azure** (*Shadow Hearts II*), **Sammy** (*Berserk*), **Sega** (*Altered Beast*, *Billy Hatcher*, *GunGrave Overdose*, *PSO III*, *Sega GT Online*, *Sinic Heroes*, *Virtua Fighter Quest* y seis nuevos títulos de la línea **Sega Ages**), **Konami** (*Air Force Delta*, *Castlevania: L.O.I.*).

SNK Vs Capcom: SVC Chaos. Una nueva entrega de la saga *VS* llega a los salones recreativos de la mano de **Playmore**. Aparecerán personajes como **Megaman** o **Demitri**.



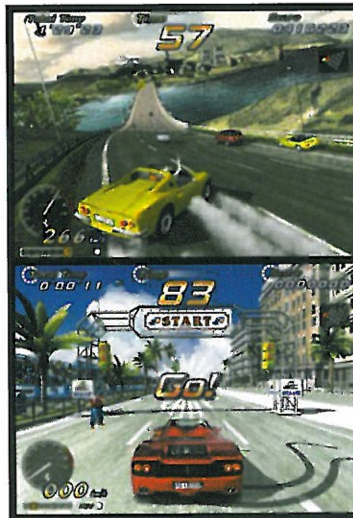
Dragon Dragoon. El nuevo lanzamiento de **Square Enix** aparecerá este otoño en **Japón**. Se trata de un *arcade* con toques de *RPG* en el que manejamos a un grupo de seis héroes.



SEGA

OUTRUN 2

Uno de los *arcades* de conducción más famosos de todos los tiempos verá aparecer una secuela diecisiete años después. El nuevo juego estará basado en la placa *Chihiro* (**Xbox**) y estará en los salones recreativos de **Japón** este invierno.







CAPCOM Y LUCAS ARTS

CANCELACIONES

Tres títulos que se encontraban en proceso de desarollo han sido cancelados por sus respectivas compañías. El *arcade* de disparos ambientado en el Oeste *Red Dead Revolver* y *Dead Phoenix* de **Capcom** y *Full Throttle: Hell On Wheels* de **Lucas Arts** son los perjudicados.





RARE

NUEVOS TÍTULOS PARA GBA





Finalmente **THQ** publicará los lanzamientos de la compañía inglesa para la portátil de **Nintendo**. *Banjo Kazooie: Grunty's Revenge*, *Diddy Kong Pilot*, *Sabre Wulf* y *Mr. Pants* serán los títulos que aparecerán fruto de este acuerdo.

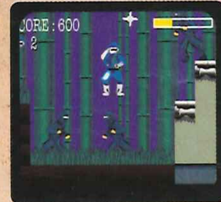
¿Preparado para jugar al Street Fighter?















Descárgate los nuevos videojuegos en MoviStar emoción.

Sólo cuando estés realmente preparado podrás disfrutar de los mejores videojuegos. Ahora mucho más reales, con más color, un sonido brutal y en exclusiva con MoviStar emoción, descárgatelos por sólo 3 €. Estás avisado, esto no es un juego. Es real.

LO ÚLTIMO EN TU MÓVIL, SÓLO CON **MoviStar emoción**. EL MOMENTO ES AHORA.

www.movistar-emocion.com/juegos

Telefónica MoviStar